
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年9月13日
32
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙龍會
《少年街霸2》
對戰攻略
CAPCOM新作陸續有來
PS《BIO HAZARD 2》
街機《X-MEN VS街頭霸王》
街機《RED EARTH》
PS《STAR GLADIATOR》
PS/SS《洛克人8》
SS《吞食天地2》
PS/SS《MARVEL SUPER HEROES》
PS/SS《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》
SS《CYBERBOTS》
PS《龍之戰士III》
率先披露街機DEMO！
《VIRTUA FIGHTER 3》早見出招表
續報！東京GAME SHOW'96
快快樂樂攻略去
SS《FIGHTING VIPERS》
SS《DARK SAVIOR》
SS《灣岸DEAD HEAT ARRANGE版》
SS《心跳回憶》
SS《同級生~IF~》
PS《CRW鎮暴特勤隊》
每本港幣35元
隨刊附送
遊戲誌
GAME PLAYERS EX
不另收費 請向零售商索取
© 1996 CAPCOM CO.,LTD.
鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.

PsYchopad K.O.™



- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™



HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE

- PlayStation
- Sega Saturn
- Super Nintendo

PsYchopad K.O.
HYPER Programmable 10 IN 1





CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



ISO 9001 : 1994
Certificate No: CC 28

UNIT 1-4, 2/F., HILDER CENTRE, 2 SUNG PING STREET, HUNGHOM, KOWLOON TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336



隨刊附送

GAME PLAYERS EX

更有效率地為你介紹最新遊戲資訊





遊戲性質



其他

2P. 雙 打

MPLY 多人參與

MEM 需記憶卡/有記憶進度功能

LNK 通訊對戰





對應滑鼠





使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品,請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時,為健康著想,請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡,請避免讓本書受到強裂震盪,或於極端的溫度條件下使用、保存本書,亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溢水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象,大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時,會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者,請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀,請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然,生死與否與本刊無關)。

◆PUBLISHER/CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM/MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、ANTHONY LEUNG、FUKUDA、天草四郎時貞◆FREELANCE WRITER/ZAC、喬丹 ◆GRAPHIC DESIGN/子濃、SING、FAI ◆COVER DESIGN & 3D MODELING/MEDIA GRAPHIS LTD. ◆GRAPHIC ARTWORK/DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION/DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING/PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT/TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT/NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *(本索引以遊戲種類及筆畫排序)*





故事背景

2037年，日本防衛廳在戰略情報局內，新設了特務4課「特殊機動隊」。

4課雖然表面上只是情報局內的一個部門，但實際上卻是個









完全獨立，直屬於大總統的特殊部門。理由是因為這組織並非單單是防範恐怖活動式犯罪於未然，並肩負着監視自衛隊內右翼部隊及防範危險人物被暗殺等非公開任務。因此，這隊伍的隊員都是從各方面所選出來的精英，各種裝備也是最高級的。而在作戰行動時，更會獲得包括防衛廳各種機構在內的自衛隊實戰部隊、國家公安委員會、警察廳及管區警察區等國家機構的支援。

遊戲的進行過程

作為一個戰略 SLG，了解遊戲過程是非常重要的。在每版開始之前，首先會有簡短的文字資料介紹這一版的故事背景，而除了 MISSION 1 外，在進入戰場之前都會先來到一個選擇機種及武器的設定畫面，各位可按自己的戰法或該版的實際狀況來調整各隊員的裝備。當決定好裝備後，若該版需分成兩隊行動的話，便要決定隊員的分配，一切辦妥後，整支部隊便會來到事件的現場。

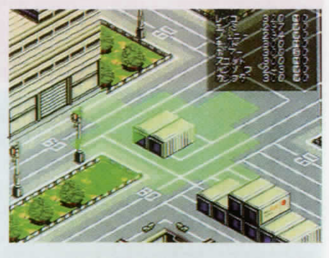
這遊戲的最大特色，是採用了一種 REALTIME 型的戰鬥系統，不論移動，攻擊或索敵都各需要一定的行動時間，除了在你按□掣將遊戲暫停外，消耗了的行動時間是會不斷減少，總之，即使你不行動也好，敵人仍是會向你不斷開火的。

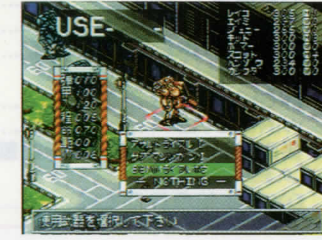



至於在戰鬥方面，你只能向已成功發現了的敵人開火，除了敵人進入了你的索敵範圍時會被你發現外，利用守護者的特殊能力「索敵」更可向圖版上的任何地區進行索敵。

雖説每版都各有其特定目標，但要過版的話，你仍是必需將版面上的所有敵人全數消滅才可，而過版時若是能生還過來的隊員，是可以在下版開始時得到能力值的 BONUS，提高戰鬥能力的。











CRW 鎮暴特勤隊的 8 名成員

零子 （レイコ）	惠美 （エイミ）	珍妮 （ジェニー）	傑特 （キッド）	荷馬 （ボマー）	史國特 （スコット）	半藏 （ハンゾウ）	加志渡 （カシワダ）
							

CRW 鎮暴特勤隊可使用的 4 款機種

指揮者 COMMANDER

耐久力	320
前方防禦力	045
側面防禦力	035
後方防禦力	020
對高空防禦力	020
索敵範圍	005

零子專用的機種，耐久力是所有機種之中最高的，但卻只能裝備一件附加武器，面對長期戰時會有所影響。



攻擊者 ATTACKER

耐久力	260
前方防禦力	050
側面防禦力	030
後方防禦力	015
對高空防禦力	015
索敵範圍	004

重視攻擊的機種，擁有特殊能力「亂射」，攻擊力比其他機種都要高，但耐久力及平均防禦力都是數種機之中最弱的。



狙擊者 SNIPER

耐久力	250
前方防禦力	040
側面防禦力	035
後方防禦力	015
對高空防禦力	020
索敵範圍	005

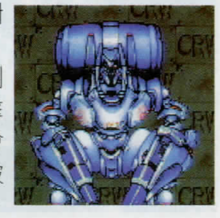
耐久力及防禦力都偏低，但就可裝備狙擊者的特殊武器狙擊步槍，從6格外的距離攻擊敵人。



守護者 DEFFENDER

耐久力	300
前方防禦力	045
側面防禦力	040
後方防禦力	025
對高空防禦力	025
索敵範圍	005

重視防禦力的機種，特殊指令「索敵」可將遠處的敵人找出來，由於耐久力較高，即使受到集中攻擊時亦不會那麼快被幹掉。



CRW 鎮暴特勤隊所使用的各種武器

突擊步槍 I

對裝甲 /070　對人 /050
射程 /005　命中率 /075
破壞範圍 /001　彈數 /060
行動時間 /002



突擊步槍 II

對裝甲 /085　對人 /060
射程 /005　命中率 /080
破壞範圍 /001　彈數 /060
行動時間 /002



狙擊步槍 I

對裝甲 /080　對人 /100
射程 /006　命中率 /095
破壞範圍 /001　彈數 /030
行動時間 /005



狙擊步槍 II

對裝甲 /090　對人 /110
射程 /007　命中率 /100
破壞範圍 /001　彈數 /030
行動時間 /005

20mm 格靈式機關槍

對裝甲 /070　對人 /100
射程 /005　命中率 /050
破壞範圍 /002　彈數 /010
行動時間 /005



火箭發射器

對裝甲 /070　對人 /100
射程 /004　命中率 /080
破壞範圍 /002　彈數 /010
行動時間 /006



榴彈發射器

對裝甲 /090　對人 /070
射程 /004　命中率 /065
破壞範圍 /002　彈數 /020
行動時間 /004



半自動機槍 I

對裝甲 /060　對人 /090
射程 /004　命中率 /060
破壞範圍 /002　彈數 /050
行動時間 /001



反坦克飛彈發射器

對裝甲 /120　對人 /010
射程 /005　命中率 /100
破壞範圍 /001　彈數 /010
行動時間 /007



88mm 步槍砲

對裝甲 /100　對人 /120
射程 /005　命中率 /070
破壞範圍 /001　彈數 /010
行動時間 /006



CRW 鎮暴特勤隊最初的4個任務



狀況

一支武裝右翼組織在市區內開火。估計他們本來是為了阻止一個反對外國人排除運動的人權擁護團體的示威遊行而行動，但遊行雖然已經解散，他們仍未結束是次行動。

作戰概要

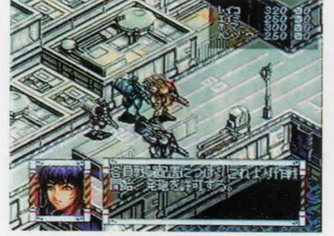
由於警察廳的要求，我們需馬上出動。這組織的規模雖然看起來並不算大，但因為據情報得知他們裝備了重型武器及擁有數架武裝車輛，對警察來說似乎仍是太大的負擔。現時他們在警察的誘導下，已從市區轉移到海灣地區。

現場內已經完成了平民的疏散，請盡早將目標擊滅。

另一方面，今次因考慮到現場的規模，因此會以半支部隊來處理。

攻略概要

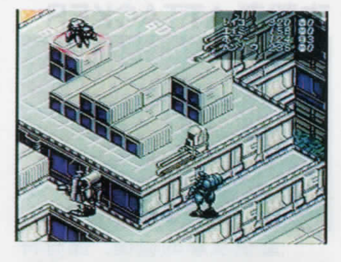
在這 MISSION 1 裏，並不會有出擊前更換機體或武器的程序，而出動的隊員亦強制地設定了是零子、惠美、半藏及荷馬這4人，他們各自會操縱着四款機體的其中之一，所以大家可利用這機會實際嘗試各機種的性能。

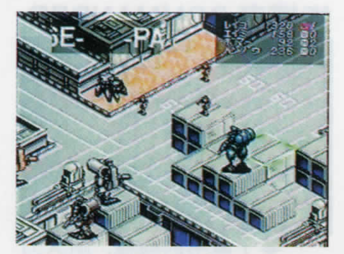


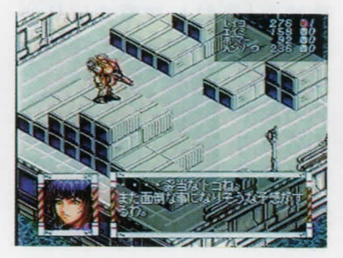


進軍方面，這一版正常來說應先集中兵力對付右方碼頭的敵人，這裏的對手大多數都是人，利用機槍已足以解決，兩輛武裝車輛各在一個方向，分散火力只會導致兩面受敵，所以最好還是先集中解決其中一方的敵人。

當解決了右下方的敵人後，跟着便可以朝左上方前進，這時你會發現敵人有一台多腳砲台正據守在高處向你不斷攻擊，而在它背後的路上則有多名敵兵及另一台多腳砲台，這種砲台的裝甲及得上我方的戰鬥服，所以最少要用兩名隊員同時對付它才不會付出過大的代價。

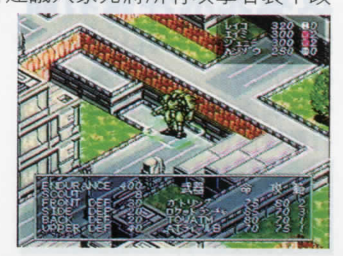












MISSION 2

狀況

陸上自衛隊開發的特殊攻擊型機械人「SdPz-02」在運輸機的搬運途中突然失控，利用機內的武器與運輸機一起墜落。

雖然陸上自衛隊已派出回收部隊到市郊的墜落現場，但似乎失控了的機械人正開始向着都市移動。

作戰概要

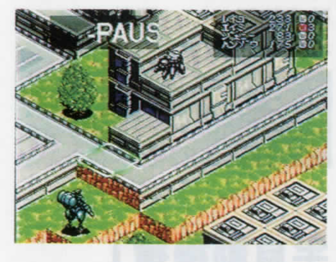
經情報局調查所知，今次事件似乎是由恐怖組織所引起的。而「SdPz-02」則似乎是受到潛伏在現場的恐怖份子所控制着。因此請閣下從速趕赴現場，將「SdPz-02」帶來的破壞減至最少。而先到現場的回收部隊，已提供了有關目標的資料。

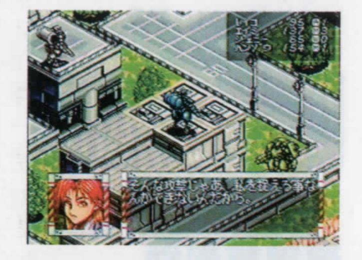
在現場受到恐怖份子的妨礙時，請以實力加以剷除。總之，最優先目標是將「SdPz-02」破壞。

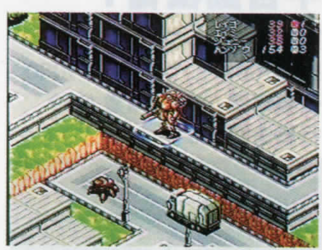
攻略概要

經過了MISSION 1之後，曾參與該任務到最後的隊員均會獲得能力值的增加，而這次雖然同樣是只有4人可以出動，但除了隊長零子外，其餘隊員是可自行決定的。不過，因為攻擊者裝甲服的耐久力及平均防禦力較差，在下會建議大家先將所有攻擊者裝甲改為防禦者裝甲，而那些未有附加武器的機體亦應裝備妥當。

當版面開始後，眼前會突然出現第一台「SdPz-02」，它一出現便將一台陸上自衛隊的裝甲車幹掉，可見其火力之強大，而且它的耐久力亦比我方任何機種都要高，一定要集四人之力才會有勝算。當打敗了這強敵後，若你向右方的路面前進，則會遇上第二台「SdPz-02」，由於在同一高度下和它戰鬥並不化算，所以不妨先佔據路旁的建築物，利用地勢的優點來減低敵人的命中率。兩台「SdPz-02」被擊毀後，基本上這一版已沒有甚麼特別難對付的對手，你可將隊員集合在較高的位置然後使用索敵，待那些被你發現了的敵人自動過來被你收拾。









MISSION 3

狀況

公安部的緊急聯絡。在第8工業區內,我們發現了大規模的恐怖活動。根據潛入該處的調查員的情報,我們已經知道了敵方的裝備、兵力以及開始行動的時間。雖然連恐怖份子巢穴的位置亦已查出,但時間已經相當緊迫。

作戰概要

雖然我們收到了在第8工業區內有恐怖活動進行中的聯絡,但幸好他們仍未開始行動。

據情報顯示,作戰的開始時間是18:00,所以要從速趕往現場加以阻止。

敵方兵力的規模雖然只有2個小隊的程度,但似乎擁有數架戰鬥車輛,所以要小心對付。

與此同時,我們會組織另一支部隊去將敵巢穴強行殲滅。由於這邊已經不會有太大兵力,所以應採用快攻。

攻略概要

這個是首次需要整支CRW出動的任務。在選擇隊員的畫面中,首先你要選出主力部隊(阻止恐怖活動)的成員,除了零子是強制需加入此隊外,其餘三人是可自由選擇的。沒有選擇的4



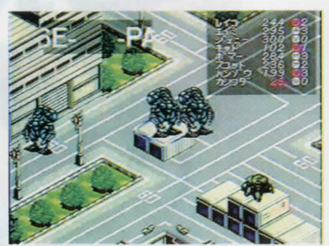


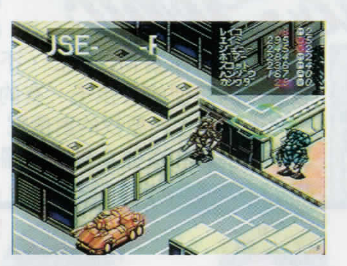
人會自動成為第2部隊,參與攻略敵巢穴的任務。

第一部隊由開始位置向右方前進後,會在那個比較空曠的地區遇上大隊敵人,幸好這裏的敵人都只是在下半部分出現,各位大可靠向牆壁作戰,不過、以4名隊員對抗這附近的全部敵人是很困難的,所以亦不用過於拼命,應採用逐個擊破的戰法。

至於上半部分的第二小隊方面,他們的對手較為簡單,大部分都只是兵士或小型多腳砲台,所以這邊的重點是能否在最短時間內將這附近的對手全滅(其實所謂的殲滅巢穴就是指將這一帶的敵人全滅),令這隊的人能前往支援第一隊向餘下的敵方重戰車作出包圍,因為第二隊繞到第一隊戰線的位置,剛好就是兩台重戰車的背後……









MISSION 4

狀況

一間新建的化工廠被恐怖分子所佔據,當時正前往視察現場的科學技術廳長官更成為了人質。恐怖分子剛才已向各政府機關發出了犯罪聲明的FAX。他們的目的是要釋放數名被拘留中的恐怖組織成員,並表明不合作的話便會殺死長官及將化工廠破壞。

作戰概要

根據當地情報顯示,長官並非是被監禁在化工廠內,而是在工廠旁邊工地的一輛車內。這邊只有較小規模的兵力,而敵方的主力則是在工廠前方。因此,我們會分為AB兩隊,A班是正面和敵主力對陣,B班則從海邊的橋進入工廠地帶,奪取長官所坐的車輛後再邊保護着它去狹擊敵主力並加以殲滅。

攻略概要

這一版同樣需要將部隊一分為二,零子同樣是強制地加入第一隊(A班),而兩隊的隊員數目則同樣是每隊4人。在版面開始時,A班和B班的開始位置是被一條L型的路所分隔,而兩隊則各有一些敵人在自己面前,A班前面的汽車就是設定中那輛長

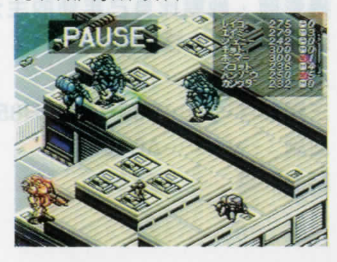




官所坐的車,但各位其實可以放心,因為敵人是不會主動向這輛汽車攻擊,倒是當你站在這車旁邊受到敵方區域性攻擊時會連累這車受傷。

由於今次兩隊的距離不遠,根本就沒有必要故意分為兩隊行動,由於餘下的敵人大部分都是隱藏在中央巨大建築物周圍的路面,所以在下的戰略是在消滅了開始地點附近的敵人後便將所有人一起佔據中央的高台,利用地形上的優勢將圍繞道路的敵人全滅,最後再利用索敵將餘下的敵人找出。

順帶一提,這一版開始前的裝備畫面中,原來的突擊步槍會自動強化成突擊步槍II,比原有的突擊步槍在攻擊力、命中率各方面都有所改善。



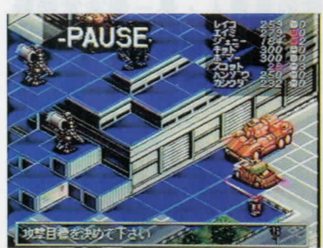








PHOTO GENIC



遊戲概要

在《PHOTO GENIC》這個「戀愛攝影SLG」遊戲之中，玩者是一個風景攝影師，不過，其實玩者本身是一個非常熱愛攝影人物照片的人。



為了能夠奪取「MISS PHOTO GENIC CONTEST」的冠軍，主角便四出找尋心目中的少女作為MODEL，不過在這個廣大的地方之中，有着不同類型的女孩子，有的可愛，有的充滿誘人美態，究竟人才是主角要找的對像呢？為了要得到冠軍，主角便不停的攝影着這些女孩子，而且在攝影之中，主角和這些女孩子的關係有了一定的進展…………

其他人物介紹

堺公平

這個人可以說是主角身邊的一個損友。他是一個專門為一些動作及特寫雜誌工作的攝影師。



織原宇美

她是織原 泉的姊姊，現在她是一個護士的研修生。宇美是一個溫文爾雅的人，就好像她母親一樣。

身高：…………161cm
三圍數字：……B85 W58 H86
血型：…………B 型
鞋的尺碼：……24.0cm

沢渡誠信

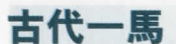
在大手出版社之中兼任3本雜誌的負責人，是一個非常能幹的總編輯。這位社長對主角的攝影手是非常的賞認。

真園睦香

她是專門拍攝CM MODEL的女性攝影師，她對比自己年幼的主角就好像自己的親弟弟一樣。

身高：…………165cm
三圍數字：……B89 W58 H85
血型：…………AB 型
鞋的尺碼：……24.5cm





古代一馬

他是地方山林地主的兒子，是一個每天也駕駛自己的運動車回校上課的大學生，而且他更是經常對主角的作品作出批評，他這樣做的用心是……



天野理路

與愛美是同一所學校的同年級學生，為了要拍得愛美的照片而不斷接近主角。

身高：…………154cm
三圍數字：……B82 W57 H88
血型：…………A 型
鞋的尺碼：……23.0cm



櫻井 愛美（CV：小森愛美）

MANAMI SAKURAI

「所有認我的人也稱呼我做『MAMI』的❤」
「只要是可愛的東西我也會喜愛的呢，不過絲帶和布公仔便特別喜歡！」
「我最怕的事情是…………是靜的時候呢❤」

◆就讀學校……都立豐神樂第四高校（共學一年生）
◆身高…………151cm
◆三圍數字……B80 W56 H84
◆血型…………O 型
◆鞋的尺碼……22.0cm



北條 綾乃（CV：笠原弘子）

AYANO HONJYOU

「我的名字是北條綾乃。」
「我是十分喜歡繪畫的，而經常也會畫出一些好的作品。」
「炎熱的夏天便是最令我苦惱的，無論如何也請大家多多關照。」

◆就讀學校……私立兼孃學園（女子校一年生）
◆身高…………159cm
◆三圍數字……B84 W59 H86
◆血型…………A 型
◆鞋的尺碼……24.0cm

Izumi Orihara

織原 泉（CV：岩男潤子）

IZUMI ORIHARA

「嗯，大家好…………我是織原 泉。」
「我是非常喜歡看書的，而閱讀詩集更加是異常的喜愛……」
「而我最不擅長的……連我自已也……不大清楚。」

◆就讀學校……豐神樂區立第一中學校（共學三年生）
◆身高…………155cm
◆三圍數字……B79 W58 H85
◆血型…………B 型
◆鞋的尺碼……22.5cm





深海歷險

製造商：TAKARA
發售日期：1996年冬季發售預定
售價：6800日圓

PS AVG MEM

遊戲背景



在古代的亞特蘭提斯之中，在人們心中那時的世界之中是存在着兩個神的，一個是掌管着地上界的是「班基亞」，而掌管着天上界的則是「班達拉沙」，雖然人們的心中是有兩個神，不過，他們有一個信念，這個世界的所有生物也是由「班達拉沙」所衍生出來的，所以亦有着「超海洋」的意思。



故事的舞台是一個被稱為「海洋惑星」的星球。在太約100年前，這個星球的

表面突然發生了異變，使90%的大地沉沒於海底之中。而歷史記載之中，其車是因為戰爭使這個惑星的大氣層變得越來越稀薄，引



致大量的太陽光能夠直接的射進惑星之中，所以，惑星兩極的冰雪便快速的溶化，大洪水便因而發生，就是這樣，這個惑星便變成現在這個模樣。

遊戲的目的

《深海歷奇》遊戲之中，主角是一個失去了父親的人，而所謂的失去並不表示主角的父親已經死去，其實主角的父親只是失



踪了而已，而主角便是為了要找回父親而在海洋之中四處調查，而故事亦是因為這事而發生。為了要找到父親的踪跡，於是主角便開始向父親以前的研究開始調查，所以便使用潛水艇潛進大海之中開始查。大廣在的海洋之



中，主角找到不少以前一直被埋沒有海洋之中的材料、資源和寶物。

主角在大海之找到了很多的寶物，將這些寶物變賣成為金錢，便可以將本來非常殘舊的潛



艇加以改良，而且亦可以購入很多有用的物資和道具。

遊戲重點

●把玩者帶到充滿空間感的環境

由以前直到現在，TAKARA已為大家帶來了不少非常富立體感的遊戲，當中的場地包括了競技場，賽車場和其他場地，而這次的則是廣大海洋，所以又可以再一次的展露出令玩者感到驚訝的立體感，亦只有這樣做才可以表現出海洋的深度。

●玩者從來未感受過的海洋感覺

在SLG遊戲《深海歷奇》之中，玩者除了可以感受到充滿立體感的深海之外，更可以自由自在的在這個廣大的海洋背景之中漫遊，而所謂的自由自在是因為玩者以使用大家手上的「NEGCON」來控制主角的潛艇來進行遊戲，這種使用「NEGCON」來控制便可以使現場感大大的增加。

●在海中有着非常多的秘寶，等待着玩者來探索呢！

在廣大的海洋之中，是存在着不少主角不知道的寶，為了能夠得到足夠的金錢和補給，玩者一定要盡量的找到更多的寶物，





然後將這些寶物變賣，這樣，主角的潛艇便可以進入更深的海底，進入「超深海」……

●在深海之下有着我們仍未知道的世界

在《深海歷奇》這遊戲之中，是以深海作為背景的，所以整個遊戲將會在深海之中進行的，不過，大家對「海」的認識有多深呢？而在遊戲之中主角對自己世界之中的深海便沒有多大深的認識，不過無論如何，他也要面對一些他從來未遇過的生物，而且，這些生物會阻礙主角的行程，甚至會向主角進行攻擊，究竟在深海之有着甚麼生物呢？而在海底之中的鬼船又是甚麼的一回事呢？

●在海中要千萬小心，因為四周也充滿危機！

在故事發生的惑星之上，主角的潛艇是長時間會在海中航行的，所以對四周的事情也要非常的留心，因為在海洋之中是不只有主角的潛艇，在海洋之中有着各種各樣的潛艇，包括海盜船及海盜潛水艇，軍事國家的戰艦和潛水艇等，所以主角在海洋之中其實是尤如處身戰場一樣的。



遊戲之中的畫面說明

1. 燈泡顯示器

其實在海洋之中是一片黑暗的，所以燈泡是必備的道具，而這個顯示器便是用來顯燈泡的壽命，如果燈泡熄滅了的話，玩者所看到的將會變得非常的暗，所以在出發之前一定要先購買一些燈泡，只要換上新的燈泡，一切也會回復正常。

2. 深度計

在潛水艇之上這個是非常重要的測量議器，因為自己在甚麼地方也是要靠這個來作判斷，玩者一定要注意潛航時的深度，不要超過潛艇能夠承受的水平，否則……

3. 損壞計

這是顯示現時潛艇的受損程度。在海底之中，在很多時候艇身也會受到損傷的，例如是受到岩口的撞擊，受到巨大生物的衝擊，又或者是受到敵人的雷攻擊，這些也會使艇身受損，當指標到達「0」之時，亦表示潛艇已再不能開動。

4.空氣存量顯示計

這個相信不用多作介紹了，當潛艇在潛航之後，這個顯示計便會自動開動，當然，如果當顯示計是「0」的時候，亦表示潛艇中已再沒有空氣了。

5. 電力顯示計

主角使用的潛水艇是靠電力來推動的，所以電力是非常重要的，而這個顯示計便是顯示現在的電力存量。

6. 聲納

這是在潛艇之中不可以缺少的設備，從這個裝置中主角可以看到在海中有着其麼的東西。而這個聲納會對以下的東西作出應：

I 可以操作的東西 (以綠色來表示)
II 敵人等的移動物體 (以黃色來表示)
III 雷等的攻擊物 (以紅色來表示)

7. 方向計

這是用來顯示現時潛水艇航行方向的議器。

8. 航速顯示器

這是用來顯示潛水艇速的議器。

9. 水中工作臂選擇燈

如果這燈亮來的時候，表示工作臂可以開動，這亦示意主角可以用這工作臂來拾取在海中的寶物和資源，如果主角已將這些物資取到手的話，這顯示燈便會自動熄滅。

10. 水中關鎗選擇燈

當這燈亮起時時，表示潛艇已進入作戰狀態，不過，由於攻擊力並不是十分強，所以如果寺對是一些巨大的生物，又或者是一些水中戰艦的話，便很難給予它們很重的打擊。

11. 標準魚雷數量計

這是顯示現時剩餘的標準水雷數量。

12. 導向魚雷數量計

這是導向魚雷的剩餘彈量計，這種導向水雷是可以追縱着機械動力的竹應來攻擊的。

13. 誘導彈數量計

當對手向主角的潛艇發射出導向水雷之時，其實是非常難閃避的，所以便要靠這種誘導彈了，因為這種誘導彈是可以擾亂對方的導向魚雷，使自己的潛艇得以脱險的好用具。這便是顯示誘導彈數量的議器。

14. 閃光彈

發射這種閃光彈之後，在一定時間之內，附近的障礙物便會發光，主角亦可以看清四周的地形。

15. 魚發射預備燈

這是主角的潛水艇上的魚雷發射預備燈。因為要發射魚雷，便要一定的時間來注水，才可以發射魚雷，當燈變成綠色之時，魚雷便可以發射。

人物介紹

★古列斯★（主角）



性別：男

年齡：13歲

古列斯和父親是雙依維命的，所以自小古列斯已是經常看着父親進行究的情形。受到父親的影響，使古列斯成為一個非常深思熟慮的人，而且是一個喜歡靜靜沉思的人，不過，他絕對不是一個性格陰沉的人。古列斯是一個喜歡在做任何事之前必先問自己行動目的的人。古列斯的父親因為研究的工作忙碌，所以照顧古列斯的便由潛水艇機械師「漢斯」負責。

由小時候開始，古列斯已想和父親一起在海洋之中進行海洋調查，所以他一直也非常努力的學習，使他有着非常熟練的潛水艇操縱技巧，而在古列斯身上是有着一件非比尋常的物件，那是一件被稱為「艾寶．指環」的物品，這指環是傳言中由亞特蘭提斯人所贈的禮物，是古列斯家世代相傳的寶物。

★亞歷士．斯古歷斯★（主角的父親）

性別：男

年齡：33歲

他是主角的父親。他是羅芝拉士蘭（舊羅斯蘭）的專業技師的兒子，在他學生時代他已有參與真正的海洋調查工作，亞歷士對「大戰」的科學力的報告使羅芝拉士蘭的科學委員會對他非常賞認，所以他便正式成為了一個研究者。不過，由於亞歷士之後專心埋頭研究亞特蘭提斯的文明，所以，使科學委員會非常失望。亞歷士不停的繼續研究，現在他的目標已轉移到普西頓尼亞之上。一次他因為要前去找尋亞特蘭提斯的入口而不知所縱。



★漢斯★（潛水艇維修技師）

性別：男

年齡：75歲

漢斯是斯古歷斯研究所的潛水艇維修技師。其實他便是在幕後支持着亞歷士研究的老人。漢斯以前是桀巴魯狄亞軍潛水艇的潛航艇維修員。由於其祖父以前曾在「大戰」中參軍，所以他對「大戰」是有一定認識的。





★拉錫★（主角在普西頓尼亞教育學校的朋友）



性別：男

年齡：13歲

主角的好朋友，在學校之中和古列斯也是數一數二的優異生。他和古列斯一樣是非常冷靜的人，而且亦能夠以客觀的角度戈分析問題。其實拉錫和主角在兒時已經相識，而且更是好朋友。樂觀的拉錫非常喜愛技術工學系，而且他更已得到海洋航海員的資格。

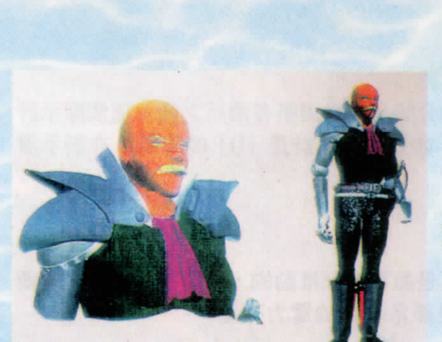
★亞狄露★（被海盜所捉的少女）

性別：女

年齡：13歲

她是一個完全是謎的女孩子。





★樸古度★（海洋中海盜的頭領）

性別：男

年齡：58歲

海上海盜船「菲利基達」的船長。一看他的樣子便知他不是一個善良的人，他便是這樣的一個不擇手段行動的人。雖然平日他是非常的暴力，不過每次遇上困難他卻能心平氣和的解決問題。不過，他始終也是個喜歡使用暴力的人，對於他而言，男子漢是一定要做海盜的。

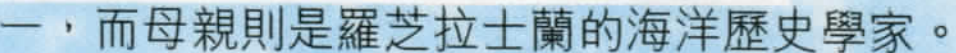
★比露娜★（桀巴魯狄亞國海軍上校）

性別：女



年齡：27歲

在這個年紀竟能當上如此的職位其實是非常不簡單的，而比露娜能爬到這個位置是因為她是一個在海軍中的優人材。一看下去便知道她是一個非常冷酷的人。比露娜的父親是軍部情報部的始創人之一，而母親則是羅芝拉士蘭的海洋歷史學家。

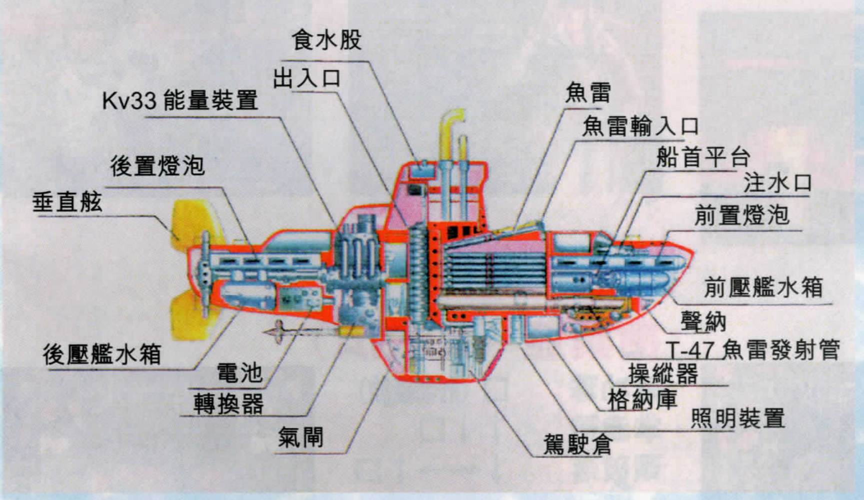


古列斯愛艇「史麥古斯號」全貌

「史麥古斯號」（潛航深度： 300M ）

系纜枕
系纜枕
壓艦水箱
船首平台
通氣管
潛望鏡
後置燈泡
錨
垂直舵
前置燈泡
維修部
透水口
T-47 魚雷發射管
照明裝置
3 葉螺旋槳
照明裝置
控制室
駕駛倉

「史麥古斯號」內部



「史麥古斯號」駕駛艙內（後部側面─氣閘─）

注、排水操作控制台
氣閘使用中的燈
氣閘內壓力計
氣閘門

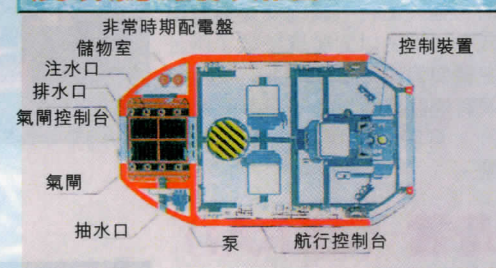
「史麥古斯號」駕駛艙內（天井）

照明
潛望鏡
後備燈
升降口
照明

「史麥古斯號」駕駛艙內（左面─非常時期控制台─）

氣壓計
壓艦水箱計
水股壓力計
空氣過濾器
計裝盒
非常時期的制台

「史麥古斯號」駕駛艙內（平面圖）



「史麥古斯號」駕駛艙內（右面─非常時期控制台─）

壓艦水箱計
氣壓計
水股壓力計
計裝盒
空氣過濾器
非常時期的制台





由反吓反吓變成瞬間轉移

鋼鐵靈域

製造商：TECHNOSOFT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

記得很久以前曾介紹過由TECHNOSOFT製作的《REVERTHION》，當時由於機械外型以昆蟲為藍本，加上遊戲中可以翻滾來避開攻擊，故編輯部各人也戲稱之為「反吓反吓」。而在早陣子，TECHNOSOFT便再推出了另一隻不論操作及系統也極為相似的遊戲《鋼鐵靈域》，至於兩隻遊戲的唯一分別便在於由「反吓反吓」變成平行的左右高速移動，感覺上有點兒似《龍珠》的瞬間轉移，此外便是機械的的外型變成以推進器移動的人型兵器，雖然看來的確有點兒誠意久奉，但之前錯過了《REVERTHION》的讀者如有興超亦不妨試試。

因應環境而改變的對戰

正如《REVERTHION》一樣，遊戲中除一人進行的1P模式外，亦有作二人對戰的模式的，至於值得一讚的便是對戰模式中如玩者以對戰線接駁了兩台主機便會以通信對戰進行，但如沒有的話便會以上下分割畫面進行，可說同時照顧到不同的玩家。



蒼馬（SORMA）

CRUZ BREAKER
□（貯氣後放）
GLORY LANCE
↓↓□
ILLUSION STING
↓↑↑□







是雷（ZERAI）

剛力波
□（貯氣後放）
真空牙
↑↓↑□（□要連按）
炎神連斬
↑↑□×□







樹梨亞（KIRIA）

氣功珠 □（貯氣後放）
掌激砲 ↓↓□
頭破落 ↓←→↑□





豪亂（GORLAN）

炎舞襲　□（貯氣後放）

嵐鬼　↓↑↑□

裂爪投　←→□







魁（KAI）

金剛閃　□（貯氣後放）

獄握襲

↓↑↑□（擊中後）

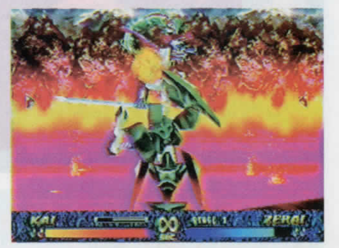
↑←→↓□（□要連按）

圓月

←→□







麗羅（REIRA）

呪縛陣　□（貯氣後放）

覇斬　↑↑□

閃空手裏劍←→or

→←□

閃空手裏劍

（二段）←→←or→←→□

隱身　↑↓←→□







美咲（MISAKI）

胡蝶　□（貯氣後放）

火宴　←→□

五芒　↑↓↑□

（□要連按）







醍久（DAIKU）

地爆雷　□（貯氣後放）

怒砲龍　↑↓↑□

（□要連按）

猛虎連擊　↑↑□×□







最終首領是玄（KORGEN）

獄火 □（貯氣後放）

風神 ↑↓←→□

斬牙 ↑↑□×□





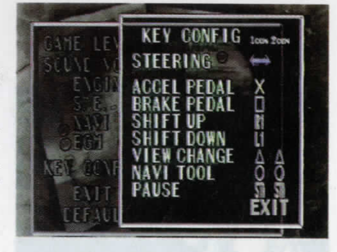


PS版的世嘉拉你槍斃 HYPER RALLY



不論從模式、遊戲系統及操作系統來看，《HYPER RALLY》也像極了早年於SATURN推出的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》，故概括來說，把《HYPER RALLY》說成PLAY STATION版的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》也不足為過。然而從畫面效果來說，《HYPER RALLY》似乎又差了幾成，因此嚴格來說在質數方面又應是「廉價版」的「世嘉拉你槍斃」，然而不論如何，各沒有SATURN的讀者們如喜愛《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》這類遊戲的話，相信《HYPER RALLY》可是一項於PLAY STATION中不俗的選擇。

OPTION



在遊戲的OPTION中，玩者除可作出遊戲難度的調教外，亦可作出各按鈕的配置，至於在基本的配置上，方向桿便是軚盤、□是剎車、△是轉換視點、×是油門、○是按號、R1及L1便是轉波。最後，玩者如想各改變了的設定變回原本的配置，那便可進入「DEFAULT」同時將所有設定RESET。

最佳成績的保存



於遊戲中如做到好成績，當然是想將之保存下來吧，而在「RECORD」一項中便可記下玩者所有創出的最佳成績，當中更細分到每站每地段及共十二場的總成績。完成比賽後玩者只要進入該模式便可作記錄；同樣地亦可隨時查看，不過之前當然是先要插入記憶卡吧。

車手的登記



在正式進行遊戲前，玩者便先要進行資料上的登錄，模式中玩者可自行輸入名字及在四名車手中選擇一名使用，至於賽車亦有四台性能不同的讓玩者選擇。最後，在選定以賽車自動波或手動波比賽後便可正式進入遊戲。

裝備的設定



於進入每一站後及正式比賽前，玩者便要先設定賽車的裝備，因為這裝備的設定是用上整個站的，故如處理不當便會令自己遭到絕對的戰略錯誤。至於在設定方面，玩者便可選擇適用於不同地面的車胎，此外亦可選擇不同性能的避震系統，而且更可作不同的硬度調教。

賽前忠告



在進入任何一站後，玩者除可作出賽車的調教外，亦可看到有關該站的環境資料、駕駛要點及賽車調教的忠告，這點資料對比賽可說是絕對的勝敗關鍵，故每進入一站後，玩者也不妨先進入這項看看才作出賽車的調教。不過最後補充一點，那便是這項只可在正式模式「SEASON」中進入的。

三種不同的視點



於比賽中，不論任何時間玩者也可按△鍵來轉換視點的，至於遊戲中便共有三個視點供玩選擇，而當中分別便是「可看到車廂的車內視點」、「只看到擋風玻璃的車內視點」及「看到整台賽車的後上方視點」。

兩種遊戲模式

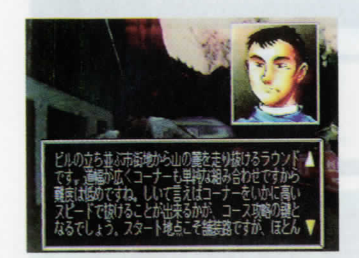


就模式上，遊戲便分別有「SEASON」及「SINGLE」兩種模式。在「SINGLE」中玩者純綷以進行一場比賽為目的，玩者可選擇遊戲任何四站共十二個地段，故不妨在此練習。而「SEASON」便是遊戲的正式攻略模式，模式玩者必需逐站比賽，目的是以最高總績完成所有賽道及爆機。

第一站 ASIA

ROUND1 ASIA

這段由城市至山區的賽道基本上是由很闊及很單純的彎道組成的，故可說沒有甚麼難度可言。而取勝關鍵便在於如何在開始時的馬路上將速度發揮得最好。而在限制時間方面，第一地段是1分21.10秒、第二地段是1分19.25秒，而第三地段便是1分17.40秒。




第一地段

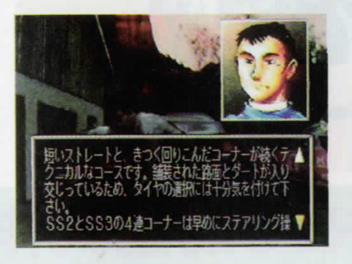

第二地段


第三地段

第三站 EUROPE



在一段很短的直路後便是迂迴的連續彎角，而且賽道是由馬路及塵地交替組成，所以車胎的選擇要十分慎重。至於在第二及第三地段中更有四段複合彎角出現，困此必需掌握到有效的甩尾技巧。在限制時間方面，第一地段是1分29.10秒、第二地段是1分38.40秒，而第三地段便是1分31.00秒。




第一地段


第二地段


第三地段

第二站 SAVANNA

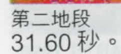
ROUND2 SAVANNA

比賽開始時的初段是由直路及高速彎角組成，故要小心跳軚，但在後半便會連續有中速彎角，在這段中便要作連續甩尾，不過由於路面十分廣闊，故可放膽嘗試。此外路面亦有不少會導至跳軚的油漬，定要提高警覺。在限制時間方面，第一地段是1分32.50秒、第二地段是1分31.45秒，而第三地段便是1分31.60秒。

第一地段

第二地段

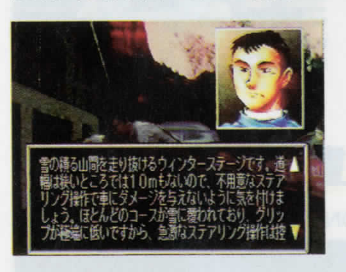

第三地段



第四站 SWEDISH

ROUND4 SWEDISH

這站可是在積雪的山間比賽，首先是路面十分狹窄，如大意操作便會令賽車受損。此外由於大部份賽道也被積雪掩蓋，故路面會滑至可怕的地步，同時制動系統的功能亦會差至極點，所以在這站中唯一的取勝關鍵便是能否機敏地作出有效的甩尾。在限制時間方面，第一地段是1分38.95秒、第二地段是1分44.70秒，而第三地段便是1分43.00秒。




第一地段

第二地段


第三地段



SATURN的皇牌RPG！

GRANDIA



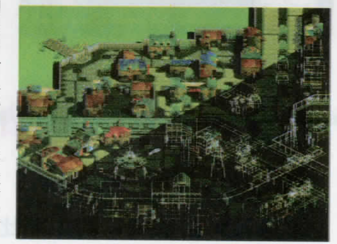
GAME ARTS的超大作，《FF VII》為假想敵？

若不論名氣的話，《GRANDIA》確實是可與《FINAL FANTAST VII》一併的。

相信大部《FF》的擁躉都會十分質疑以上一番話，但又不能否認《GRANDIA》所持有的實力，而且更是由GAME ARTS親身保證的皇牌好GAME。

3D REAL TIME CG新RPG時代

《GRANDIA》最值得驕傲的地方就是整個背景和舞台都是用多邊製作而成，而且更是即時計算出來，並不是用一大幅高質數CG畫作背景便算，美是美了，但卻欠缺活生感。所以每個角色都是活在一個真真正正的立體遊戲世界中，這樣玩起來便更加投入了。







高質數的CG動畫

相信有看過《GUNGRIFFON》OPENING的讀者，都會認為該GAME的動畫質素超高吧。而《GRANDIA》的動畫質數則更會高一點和多很多。當然，預定一樣要用VEDIO CARD才能播出最高質數的動畫。



豐富的人物表情與動作

在作畫方面於採用了大量專業動畫師的關係，不但在畫面有著很高的質數，而且每個角色的表情都非常豐富，不論喜怒哀樂都活靈活現。在遊戲中行走的角色、是十分多動作的，而且每個動作都有8個方向，故此每個色都十分生動和像真。



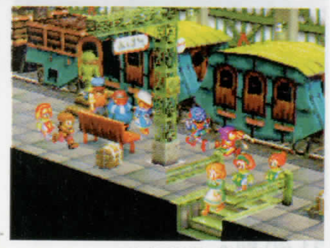


多姿多采的冒險世界

由於背景是用全多邊型去製作，所以有很多從往做不到的效果，現在都可以做到，例如「多重空間的立體迷宮」，「3次元可動的陷阱」等，都是一些在從往RPG玩不到的特別效果。







人物簡介

梅利上校

超美形的惡役，在柏姆街之北的撒魯度遺跡中進行任務時遇上了謝史汀。





謝史汀

《GRANDIA》的主角，為了找尋「精靈石」而冒險；個性非常活潑和單純的熱血少年，好奇心亦相當旺盛。



菲娜

住在新大陸紐柏姆街的冒險，屬於冒險者協會的會員，是一個性格開朗的可愛的美少女。

玲中尉

梅利上校的副官，被委派去執行加拿魯軍的「謎之計劃」，本身是個美人兒，很受士兵的仰慕。



超過150人的強大製作陣容

總監督
宮路武 （株式會社 GAME ARTS）

在13年前已經開始研究3D，多邊形和雙CPU的程式編寫方法，亦因此深諳以上的技術，是GAME界的奇材。

代表作品
MEGA-CD的軟件《SILPHEED》
總監督／程式技術監督
SATURN的軟件《GUNGRIFFON》
總監督／程度技術監督

角色設計
草瑚琢仁

其作品充滿了幻想性，在早期更有作品連載動畫情報誌「NEW TYPE」
代表作品
RPG《SWORD WORLD》的插圖
畫集《INNOCENCE》
漫畫《上海丐人族》

動畫演出
本谷利明

日本很著名的動畫家，他的演出及作品均受到極高的評價。
代表作品
動畫電影《AKIRA》
原畫
動畫電影《老人Z》
演出／分鏡／原畫

背景世界構思及設計
小林治

代表作品
動畫，廣告，電影等的空間設計師，是個多才多藝的創作人。
動畫電影《DRAGON'S HEAVEN》
機械設計／顏色指定．原畫
動畫電影《維納斯戰記》
機械設計修正

CG設計
木村卓 （株式會社 RINGS）

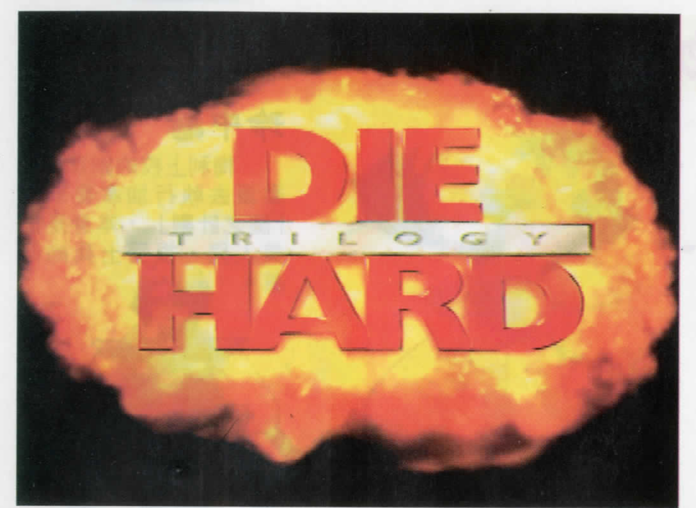
日本CG界中最優秀製作集團的首席設計師，有著很高的評價，其作品亦深受日本廣告界的歡迎。
代表作品
P&G REJOY（CM）
朝日生啤Z（CM）
日產汽車統一FAIR（CM）
TBS NEWS 23（OPENING CG）

效果音
基利 萊利史洛姆(SKTWALKER SOUND)

由佐治盧卡斯統率的最先進電影特技製作集團的音嚮部門，而基利是此部門的大師級人物。
代表作品
電影《侏羅紀公園》
音效設計師／混音師
電影《未來戰士2》
音效設計師／混音師

效果音
湯．馬也士 （SKYWALKER SOUND）

和基利萊特史洛姆同在SKYWALKER SOUND中共事，亦是另一個超一流的音效果設計師
代表作品
電影《反斗奇兵》
助理音效設計師／FX錄音師
電影《職業特攻隊》
助理音效設計師／FX錄音師



賤血的終局

虎膽龍威 三部曲



經典動作電影，一隻GAME三種玩法

相信很多人都有看過《DIE HARD 虎膽龍威》系列的電影吧，不知有沒有人想扮演布斯韋利士的角色呢？現在便有一個好機會。因FOX在PLAYSTATION推出了《虎膽龍威 三部曲》(稍後更會發售SATURN版)，究竟何謂《三部曲》呢？那就是包括了《DIE HARD 虎膽龍威》的三集故事，亦即是有三個不同的遊戲，其中有動作GAME，射擊GAME及賽車GAME，真是十分抵玩。









1.《虎膽龍威》

PART 1的《虎膽龍威》是一個動作射擊遊戲，內容是主角布斯韋利士先走到停車場救走所有人質和將所有敵人消滅，然後便可以過版。這GAME的背景是由全多邊形構成，而且十分漂亮，當有某些障礙物例如石柱阻着你的視線時，那條石柱便會慢慢變作透明，不會讓你產生盲點；另外，將一些汽車炸毀後，天花板的滅火花洒便馬上放水，十分真實。





◆用手榴彈可以攻擊大量敵人



◆儘量用石柱作掩護，減低損傷



◆在貨櫃車內有很多道具和重型武器



◆把匪徒全滅後，便要儘快跑到昇降機那裏



◆找到炸彈後才可過版



◆這裏便是二樓的接待處

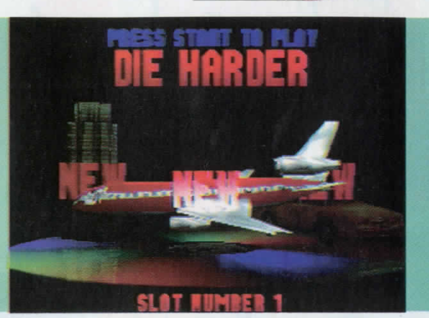


◆找到人質便要救他



◆匪徒會很主動地找你

2.《虎膽龍威 2》



玩完動作GAME那部份後，便到了《虎膽龍威 2》的3-D射擊GAME。這是一個類似SEGA《VIRTUA COP》的射擊GAME，即是敵人會等到瞄準器變紅時才會向你攻擊，而你只要快過他們開鎗便行。除了可以用PLAYSTATION的光線鎗外，亦可以用滑鼠控制準星。此GAME的真實情度亦十分高，最明顯的是鎗戰時是會在牆上留下彈孔。當然，途人是不可傷害的。


◆故事背景是在聖誕前夕的機場


◆敵人開始攻擊了，小心！


◆小心傷及途人


◆在紅圈出現後他便會向你攻擊


◆太多敵人時最好用榴彈炮

◆敵人會從各方偷襲你



◆小心扶手電梯後的敵人



◆留意牆後的彈孔多麼真實

3.《虎膽龍威 3》



這個部份便是賽車GAME，不過，與其説是賽車GAME，不若説是追車GAME才對，事關這一PART全都是以追踪炸彈為主。首先是看着左上方的雷達中的紅箭咀方向追踪，便可找出炸彈的正確位置。但有一點非常重要，就是時間的限制，如在限時內都找不出炸彈的話，全城便會被炸毀。還有一點是十分有趣的，那就是如果不小心撞到路人時，那個無辜的路人便會被撞成一攤血漿，若是用車內視點玩的話，便會看見自車的水撥把一攤攤的血漿撥開的景況。



◆朝着雷達所指示的方向追去



◆側向的視點，但用途不太大



◆找到了目的物


◆將它引爆便算成功



◆不要錯過補充時間的道具



◆拆完炸彈後便要追炸彈車



◆過了時限後便會自動爆炸

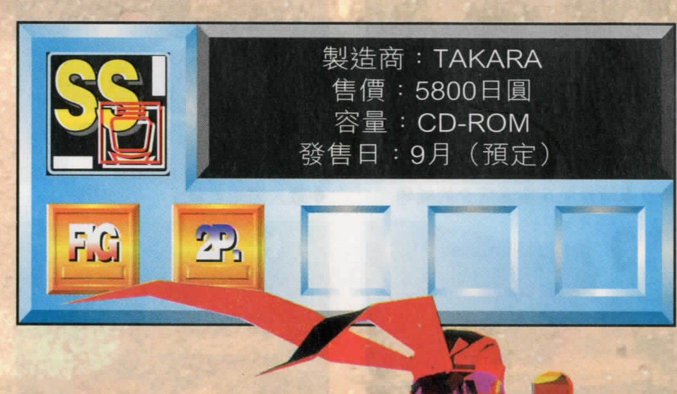


◆的士上的水撥正在清理「污跡」



獨自於 SATURN 發展的故事

曾幾何時，不少人也抱着一個觀點來作SATURN及PLAY STATION的分野，那就是PLAY SATION玩《鐵拳》，玩《鬥神》、SATURN玩《VF》。不過隨着《鬥神傳》分別在兩台主機推出不同版本，不少人亦開始放棄了這陝觀，而且兩台主機雖同是次世代，但實際上的競爭倒不像想像中般激烈，相反地更是良性的，積極的，這對玩家們可說是一個喜訊，除有更多選擇外亦令遊戲質數越來越高。至於説回《鬥神傳》方面，一個在故事方面已獨自發展的新版本亦即將在SATURN推出，當中除有新人物登場外，故事上更令《鬥神》的世界越來越宏大，相信繼續下去的話，《鬥神》這名字可能將不會只是泛指一隻格鬥遊戲這樣簡單！



新人物

RIPPER

身高：180cm
體重：69kg
年齡：NO DATE
血型：NO DATE
體型：中等身材，精桿與EIJI及KAYIN同類型
性格：冷血、死心眼
職業：NO DATE
武器：卡塔爾型的求生刀（嚴格來說應是「食人牙」）
國藉：NO DATE

必殺技	指令	簡易指令
SIDESINDER JAMMING OUT BREAK OUT LIGHTNING STING（可三段攻擊）	→↓↘+ XorY ↓↘→+ XorY ↓↙←+ AorB 1）←↙↓+ XorY 2）↓↙←+ XorY 3）←↙↓↘→+ XorY	Z（大攻擊） C（大攻擊） Z + C（大攻擊）
究極寶技 CUTTING AGE	X + Y + A + B	Z + C
秘傳必殺技 DANCING SHADOW	→↘↓↙←↙↓↘→+ B	Z + C

STORY

最近，一連串令人擔心的事件正於世界各格鬥家之間發生着，各人也稱之為「獵奇殺人事件」。行兇者利用鋒利無比的利器將受害者斬殺，如有目擊者的話，即使是女人或小孩也不放過，通通的下場只有「死」！由於兇手的行兇動機及目的完全無法判定，故令所有事發地點的司法機構均感到一片困惑。

於歸納所有事件後，國際刑警斷定這世界性的離奇罪行是與半年前發生的「鬥神兵計畫強奪事件」有絕對關連。

半年前，國際刑警為了防止恐怖罪行，於是便重點研究及作出用於和平用途的「鬥神兵＝人造人間」開發計劃，可是在開發者科學家RONRON開發成功後，「鬥神兵」竟被她的上司強行奪去，之後其上司更隨之失踪。

最後，在整理好所有資料後，國際刑警便得出一個結論，犯人的目的是作出完成「鬥神兵」的必要一環——「戰鬥數據」的收集，因受害者全是有名的格鬥家。

另一邊廂，EIJI在看到有關這「獵奇殺人事件」的報導後便感到「那個人」很有可能是他的哥哥SHO，於是他便開始追查這事件。可是，一次當他抵達現場時竟突然被RIPPER偷襲，於重創EIJI的同時，RIPPER亦向EIJI作出冷冷警告：「再有下次，便將你殺掉！」。從這句話中，EIJI除肯定了「那個人」不是SHO外，亦再一次燃起了他的鬥志，令他決心向這新目標前進。





同樣地，在命運的安排下各格鬥家亦陸續捲入事件中，一場又一場前所未有的死鬥正展開序幕……

新人物

RONRON



身高：160cm
體重：秘密
年齡：竟然向女性問年齡問題？唔制呀……
血型：B
體型：與ELLIS、SOFIA及TRACY差不多吧
性格：感情豐富、正義感及自尊心均很強
職業：科學家
武器：鏈型電槍（自行製作的）、爆彈
國藉：中國
衣服顏色：白色
頭髮顏色：紫色



必殺技	指令	簡易指令
BOMBER BALL	↓↘→+ XorY	Z（大攻擊）
BOMBER BOWLING	↓↘→+ AorB	C（大攻擊）
嗶啦嗶啦 STICK	↓↙←+ XorY	Z+C（大攻擊）
嗶啦嗶啦 STICK	（空中）↓↙←+ XorY	（空中）Z + C
究極寶技 STAND HAMMER	X + Y + A + B	Z + C
秘傳必殺技 RONRON PANIC	→↘↓↙←↙↓↘→+ Y	Z + C

鬥神傳 URA 人物關係圖

EIJI ⇔ SHO：兄弟
SHO ⇔ KAYIN：師徒
EIJI ⇔ KAYIN：情同手足
EIJI ⇔ RIPPER：在隨意的交戰中EIJI竟敗陣？！
KAYIN → RIPPER：你這打傷EIJI的傢伙！
SHO - - 鬥神兵：很相似嗎？
FO → RIPPER：有「血」的氣味哩……
DUKE → RIPPER：只有我才可打倒EIJI！
RIPPER → ？：？
RIPPER → 鬥神兵：？
？ → 鬥神兵：收集死鬥的數據！
TRACY → ？
TRACY → 鬥神兵
TRACY：得悉「鬥神兵計劃」與「獵奇殺人」的關連而展開調查
RUNGO ⇔ 鬥神兵：被「鬥神兵」襲擊而決定戰鬥
ELLIS → 鬥神兵
ELLIS：突然做了養父母被殺的夢，之後又收到一封神秘的信
MONDO → RONRON：受命奪取「鬥神兵計劃」而追蹤RONRON
RONRON → 鬥神兵：真正的開發者
RONRON → SOFIA：委託調查「獵奇殺人」事件



斬紅郎無雙劍

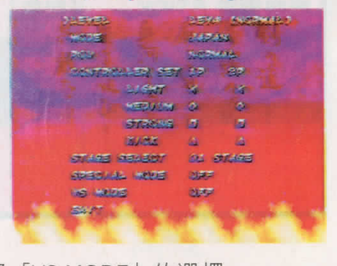
武士道烈傳前的餐前小吃





自宣佈SNK的遊戲將會於PLAY STATION及SATURN推出後，各界機迷可說已充滿着數數期望，同時隨着《真說侍魂 武士道烈傳》將於三台主機上推出，前路看來更是一片光明。不過，從《KOF'95》先後在兩台主機上推出的表現，相信不少讀者對有RAM與無RAM的問題亦心裏有數吧，看來從「SNK遊戲於PLAY STATION推出」這點來看，真正的主菜應只是《真說侍魂 武士道烈傳》，其他遊戲只是配菜而矣，不過對於一個SNK擁躉兼PLAY STATION機主，相信《侍魂 斬紅郎無雙劍》這餐前小吃也會頗合胃口吧。

PLAY STATION 版的獨特之處



雖然是移植作品，但如又是與原版相同的話，這未免有點誠意欠奉吧，故於PLAY STATION版中便加入了一些新模式，而在OPTION中便可看到PS版的獨特之處。在模式中，玩者除可選擇遊戲的難度及以何種語言進行外，更加入了「POW」、「STAGE SELECT」、「SPECIAL MODE」及「VS MODE」的選擇。

熱血模式 POW



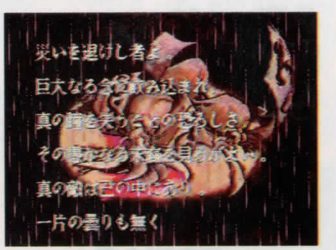
當於OPTION中將「POW」這項調教至「ON」後，玩者在進入遊戲後便會發覺人物的「怒計」會永遠保持在MAX的狀態，這亦即是說人物除會一直處於最高破壞力的狀態外，更可不斷隨意使用超必殺技，不過另一方面對方亦會處於同樣狀態中，因此實質上玩者也不會着數得很多。

簡易使出超必 SPECIAL MODE

當將「SPECIAL MODE」撥至「ON」後，遊戲表面看來也沒有甚麼轉變，但當人物可使用超必殺技，即「怒計」貯滿或能源扣至見紅時，玩者只要同時按「L1＋L2＋R1＋R2」便可立刻使出超必殺技。不過最後要補充的是如該名人物的超必殺技是飛出飛行道具的話，那這功能便會無法使用。



可即時爆機 STAGE SELECT

於「STAGE SELECT」一項中，玩者便可隨意調教由那一版開始遊戲，至於玩者如撥至STAGE 13便可立刻與最終首領斬紅郎對戰，而撥至STAGE 14的話當畫面出現時斬紅郎便會立刻死俾你睇及看到爆機畫面，故從另一方面來說，PS版《侍魂 斬紅郎無雙劍》是沒有即時看到爆機畫面的秘技的，因為根本沒有此需要。



二人對戰 VS MODE



如玩者想進行二人對戰的話，基本上只要在遊戲進行中按另一手掣的START鈕便可亂入及作二人對戰。不過玩者如只想純綷作二人對戰的話便可在OPTION中將「VS MODE」設定為「ON」，那麼在進入「GAME START」後遊戲便會變成二人對戰模式，不過如想離開模式的話便只有RESET。

系統的三種模式

於遊戲中，當選定了人物及劍質後，玩者便要決定遊戲中人物以何種模式參戰。至於在遊戲中是共有「劍客」、「劍豪」及「劍聖」三種模式的，而「劍客」便是給初級者使用的模式，遊戲中人物可共有五次的自動防守。至於「劍豪」則是給一般玩家使用的模式，遊戲中玩者必需自行防守，最後「劍聖」便是給高級玩家使用的，遊戲中人物的怒計雖會一直保持MAX狀態，但卻不能防守。



兩種不同的劍質

話説回頭，遊戲中當玩者選定使用人物及狀態模式之間，其實玩者是還要選擇以何種劍質應戰的，至於遊戲中所有人物均有「修羅」及「羅刹」兩種劍質，而每種劍質則代表不同的必殺技，簡單來説即每名人物均有兩套必殺技供玩者選擇，但要注意的是劍質在遊戲中途是不能轉換的，即每種劍質用一世。







操作方法

A	弱斬
B	中斬
C	大斬
D	踢
A＋B	閃招（近距離時）/兜後（中距離時）
→＋B＋C	不意打
←↙↓↘→	觸身 / 空手入白刃
→＋C	將對手推開破壞防禦
←＋C	將對手扯到身後破壞防禦
A＋B＋C	將怒計值提升
↘＋D	掃堂腿
→＋D	下段踢
↙＋D	剷腳
←＋D	上段踢
→→	前衝
←←	急退







■首斬破沙羅



■牙神幻十郎



■霸王丸



■緋雨閑丸



■ GALFORD



■花諷院骸羅



■千兩狂死郎



■橘右京



■ RIMURURU

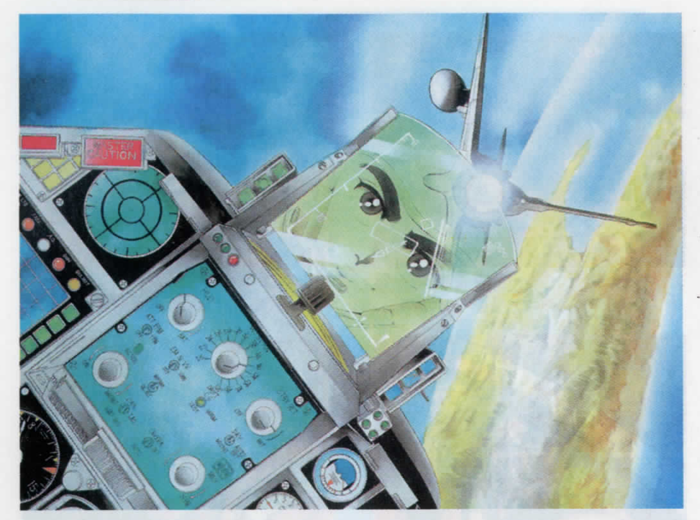


■服部半藏



■ NAKORURU

■天草四郎時貞

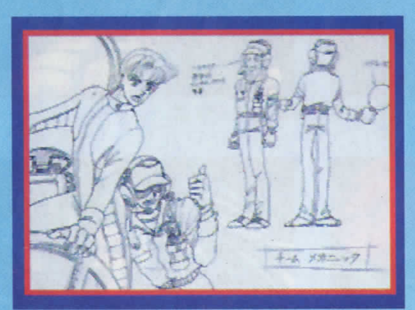


WING OVER

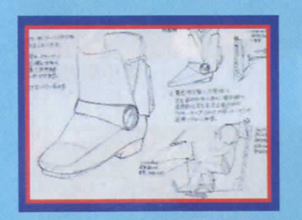


繼《AREA 88》之後的作品

如果有看漫畫的話，對新谷 薰這個名字一定不會感到陌生，因為他是一個專門畫機械的高手，尤其是戰機最受推崇，而他的其中一套漫畫原作《AREA 88》更被先後改編成為動畫和電視遊戲，相信各位遊戲機的玩家一定會玩過這隻精采的射擊遊戲。在這次的《WING OVER》之中，新谷 薰先生雖然只是負責人物設計一職，不過，相信廣大的新谷 薰迷也會感到安慰了。







遊戲模式

在遊戲之中，玩者選擇的模式大致上有三個，分別是故事模式、1P VS 2P的通訊對戰模式以及1P＋2P VS電腦的模式。其中的故事模式其實是一個爭取世界最強機師的比賽，在事模式之中共有16隊不同的隊伍，玩者要以主角隊「NEVERMINE」來參賽，賽事是以單循環的方式進行，所有的隊伍會被分成A及B組，最後便會是由兩組的冠軍作最後決戰，能夠戰勝對手的便會成為世第一機師。在故事模式之中，玩者每次均是一人出戰，不過，隨隊出戰的可以有三部僚機，在戰鬥之中，玩者可以隨時改變他們的戰鬥模式。

而這隻遊戲的最精采之處是可以通訊對戰，而且是可以1P和2P同時對電腦，這是在PLAY STATION之中首次出現的模式，在這個對戰模式之中，玩者們便不用像以前般在一個畫看到密麻麻，亦不會因為看錯戰機而有所失誤，這種模式將遊戲的可玩性大大增強，亦使遊戲的變化更加大。再加上對應ANALOG STICK，使真實感更加高。



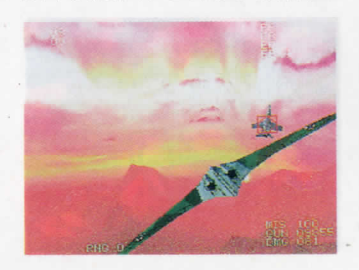


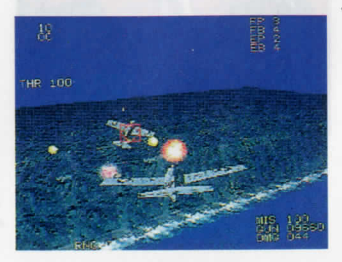
充滿實感的戰鬥畫面

在《WING OVER》的遊戲之中，主要是以戰機在空中的戰鬥為主線進行，當中當然少不了一些空戰場面。《WING OVER》的畫面可以説是非常的精采，在背景方面，是有多種的景色以配合不同地點的戰鬥，此外，亦有配合時候的不同天色，玩者是有機會在晴天之下戰鬥，亦有機會在伸手不見五指的情況之下與敵人在空中展開激戰。









充滿逼力的音響效果

在《WING OVER》遊戲之中，除了是畫面出色之外，其音響效果亦是常的突出，當玩者在藍天之中飛翔之時，除了會看到四周的景色之外，亦會聽到由自己的戰機所發出的聲音，包括引擎的聲音，機關鎗的聲音，甚至是飛彈發射時的聲音也是非常的真實，包玩者會有現場一樣的感受，所以，如果玩者使用HEAD PHONE 的話，將會有更佳的「聽覺效果」。

主角隊人物



ACE
隼 零一



WING OVER 神童
芝比洛



AFTERBURNER 之魔女
瑪莉亞



神風爺爺
比比隆芝羅 III 世

在遊戲之中可以選擇的戰機

在《WING OVER》之中，總共有29種的戰機之多，由一次世界大戰至最新型的機種也可以用，以下便是其中一些戰機：





















其餘的戰機：

- ◆ DO335
- ◆ F-14A
- ◆ F-86F
- ◆ HARRIER
- ◆ ME109E
- ◆ ME262
- ◆ MIG-15
- ◆ MIRAGE III
- ◆ P-51D
- ◆ VIGGEN
- ◆ SPIRTFIRE MK I
- ◆ F-104
- ◆ 隼 I 型
- ◆ F4F WILDCAT
- ◆ TAI52H-1 FOCKE WULF
- ◆ F／ A-18A HORNET
- ◆ A-10 THANDER BOLT
- ◆ SAAB DARKEN

美少女 戀愛 SLG 話題之新作!

Sentimental Graffiti

自心跳回憶後、戀愛SLG已經成為日本的一種遊戲潮流，各公司都爭相推出，但要成為其中的勝利者，相信人物的設定會是一個極重要的因素，若遊戲中出現的女孩不夠可愛，各位也不會肯花那麼多時間來追求她們吧(可能根本連買也不會……)。今次要介紹給大家的這個《SENTIMENTAL GRAFFITI》，正是軟性遊戲專家NEC INTERCHANNEL的最新戀愛SLG作品，雖然今次只能將12名女角的設定畫面刊登出來，對遊戲系統的資料仍是很初步，但當各位看過這些設定畫之後，相信也

安達妙子 Taeko Adachi

星野明日香 Asu

沢渡穗乃香 Honoka Sawatari

不習慣和同輩的男孩單獨說話，放假時則喜歡走到街上欣賞百貨公司的櫥窗，但在學校裏卻是馬術部的成員。

小四之前都和主角一起長大，待人親切，喜歡與附近的小孩一起玩，是位擅長做家務的女孩。

是位會將自己的感情直接表現出來的女孩，說話時會用上一套自創的「惠美留語」，而學業方面亦似乎不錯。

Emiru N

森井夏穗 Kaho Morii

一位開朗的運動少女，在短跑方面的成績甚至達全國水準，但她其實好像是為了達成某個約定才會如此拼命地跑的……

七瀨優 Yu

綾崎若菜 Wakana Ayasaki

傳統日本女性型的女孩，不喜歡與人爭吵，亦不喜歡嘈吵的地方，為人冷靜，自中學以來都一直是參加弓道部。

體質虛弱，不慣和別人交談的女孩，成績相當優秀，喜歡大自然和小動物，經常會到公園和小鳥玩。

Manami S







a Hoshino

對流行事物相當留意，喜歡嘗試新事物的女孩，而她所就讀的學校，則正是《卒業》系列的清華女子高中……

山本流璃加
Rurika Yamamoto

以往因曾將事情嫁禍給主角而留下陰影：現在則四處在找尋自己的目標，並因此而在很多地方幹兼職。

永倉惠美留
gakura

保坂美由紀
Miyuki Hosaka

性格認真的讀書家，但她卻極不想被人看到自己努力的樣子，在學校中她是美術部的成員，但她卻是不喜歡繪畫的……

Nanase

喜歡獨自一人，有着自己一套獨特思考方法的女孩，有極強的求知慾，一有時間便會四處旅行。

遠藤晶
Akira Endou

對流行事物很敏感，非常貪靚且經常戴着一條大頭帶的女孩，在學校中屬於管弦樂同好會成員，更曾奪取不少大獎。

杉原真奈美
gihara

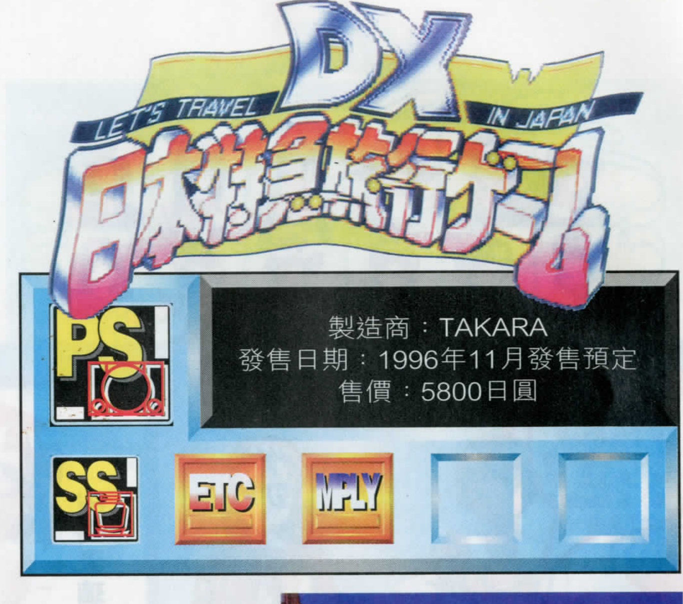
松岡千惠
Chie Matsuoka

以加入演藝界為目標的堅強女孩，她是當地一隊著名樂隊的成員，而她在樂隊中是負責結他及唱歌部分的。

會認同這遊戲會有成功的潛質吧。

在故事背景設定方面，男主角（總之即是指玩者閣下）是位高中三年生，由於父母工作上的關係，你自幼就經常轉校，自小學四年班到中三為止，你在日本各地認識了12名女孩子，雖然你和這些女孩各有一些難忘的回憶，但你每次總是未能將自己的心意轉告給她們就要和她們分別了……直到高中三年級某日，你收到一封寫着「我想見你」的信，為了找出誰是發信人，你展開了一次日本全國之旅，與12位女孩發展一段浪漫的故事……



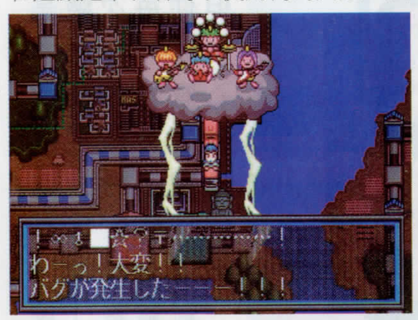


遊戲目的

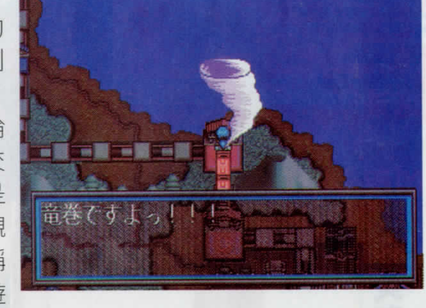


《DX日本特急旅行遊戲》是一隻非常有趣的遊戲，看上去這隻遊戲好像是當日的《桃鐵》差不多，不過，因為這次這隻《DX日本特急旅行遊戲》是得到「JTB日本交通公社出版事業局」的支持，所以對於在遊戲之中的各個名勝點的資料，玩者可以完全的信任。

《DX日本特急旅行遊戲》這個遊戲的目的看上去好像非常簡單，玩者只要由起點走到終點便算完成，不過，在途中所得到的才是最重要的。在遊戲之中玩者可以使用何的交通工具，不論是新幹線、飛機又或者是輪船也可以的，不過，玩者並非只是胡亂的行便可以完成遊戲，在每個旅程之中，也有六個的「CHECK POINT」玩者一定要經過的，玩者最起碼要通過所有的「CHECK POINT」回到終點才算完成旅程。



而在遊戲之中不論玩者所乘搭的是哪種交通工具，有一些事情是一定要做的，那便是觀光了，其實在遊戲名稱上玩者已可以領會到遊戲的真正意義其實是要玩者四處觀光，而且到達每處名勝一定要有些收獲，這才是遊戲中要玩者到的目的。這些在各地之中得到的物品會為玩者帶來一些「旅行POINT」，這些「旅行POINT」便是遊戲之中玩者真正要得到的東西，為了要有好的成績，玩者便要在遊戲進行途中盡可能得到更多的「旅行POINT」。



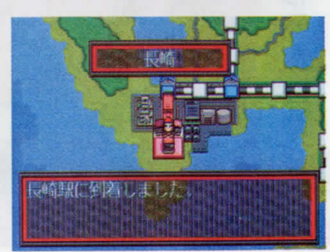
如果要得到這些「旅行POINT」的話，便一定要在不同的名勝之中得到一些請的當地土產，而且更加要「發堀」出一些的珍品，這樣才可以得到最多的「旅行POINT」。

遊戲的進行方式

STEP ONE

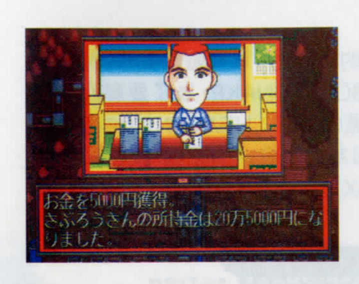
每個不同的參加者要擇自己喜愛的「旅行計劃」（詳情請看以下的「不同種類的旅行計劃」），在玩者選擇了自己的行旅計劃之後，便可以看到在自己的行程之中究竟要經過哪些CHECK PONT，之後玩者才可以編排自己的行程。而當玩者行完一周回到起點時，除了可以得到BONUS之外，更可以再次的選擇新的旅行計劃。





STEP TWO

玩者不要以為在旅行途中可以甚麼便買甚麼，玩者手上的錢其實是非常少的，所以在旅行其間玩者到達地方之後，便要找兼職來賺取外快來「幫補」在旅途之中要購買的物品，這樣便可以在比較短的時間之內將旅程完成。除了是購買土產等物品之外，如果玩者要乘搭比較昂貴的交通工具的話，兼職的「幫補」亦是不可缺少的，因為這些交通工具的車票是非常昂貴的。





STEP THREE

除了「CHECK POINT」之外，玩者亦要到一些「名勝」和「觀光點」，在這些地方之中玩者會遇上不少的特定EVENT，所以玩者要盡量的到多些的地方，這樣除了可以；遇到多一些的EVENT之外，更可以從中得到更多的「旅行POINT」，對勝利是有很大幫助的。





STEP FOUR

最後當然是要決一高下，由於在《DX日本特急旅行遊戲》中可以有很多的對手參與的，而決定勝負的要點便是在乎玩者可以得到多少的「旅行POINT」，獲得最多「旅行POINT」的人便是勝利者

不同種類的旅行計劃

「うまい！駅弁」
「いい湯だな、温泉」
「ルンルン、お花畑」
「どどんばお祭り」
「遊ぶぞ！レジャー」
「はてな？面白駅名」
「接近！野生動物」
「呑みが足りない！お酒」
「浪漫、ギャンブル」
「神話と伝説」
「神様お願い！御利益」
「歴史発見、遺跡」
「映画・ドラマ」
「イルカウォッチング」
「一国一城の主、城」
「くいだおれ、名物料理」
「山紫水明・風光明媚」
「日本、島巡り」
「日本の中の海外」
「アナザー、富士山」
「からくり、忍者」
「日本ミステリーツアー」

在遊戲之中，有分不同的車站，大致上有的車站是：「通常站」、「CHECK POINT站」、「特急站」和「觀光地站」等，而所有的車站數目大約是1850左右，亦因為有這麼多的車站，所以地圖方面亦要因加應，使這遊戲之中地圖要分割為200個畫面。

《DX日本特急旅行遊戲》的遊戲規則

金錢： 因為要乘搭交通工具和購買土產等物品，所以金錢是不可缺的，而在遊戲開始時是會有一定數量的金錢給予玩者的，不過如想有多些金錢的話便要在途中做兼職了。

時間： 每局遊戲的時間是在遊戲未開始前調校的，而日數是以參加者所行的TURN數而定。在遊戲之中，一日共分為六估個部份，分別是「早上・正午前・正午後・黃昏・晚上・深夜」，亦即是說1日共有6TURN的。

體調： 在遊戲之中，玩者的體調（身體狀態）可以分為三種狀態，分別是：元氣（良好）、健康（正常）、不調（身體不適），這三種狀態是決定玩者每TURN的移動距離，「元氣」時可以行的距會是最長，「不調」時是最短。

兼職： 在旅行途中，在不同點，不同時間會有不同的兼職供玩者選擇，在遊戲中眾多的兼職，大致可以歸納為四大類，分別是：「簡單的工作」、「辛苦的工作」、「危險的工作」和「不可以做的工作」，不同的工作是會有不同的報酬。



誰是幕後黑手？

《METAL GEAR SOLID》是日本著名遊戲生產商KONAMI的子公司·KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN（KCEJ）所負責開發的一隻PS用全新遊戲，而這隻KCEJ創業作的幕後班底極為強大，擔任企畫與監督的是在業界有名的小島秀夫，他曾以《METAL GEAR》、《SNATCHER》和《POLICENAUTS》這幾隻集科幻與軍事意識的遊戲轟動整個遊戲界，因此今次的《METAL GEAR SOLID》相信應該包含了以上3隻遊戲的要素。

甚麼是*METAL GEAR*？

《METAL GEAR》是KONAMI在1987年7月所推出的MSX2用軍事戰略動作遊戲，玩者所飾演的是高科技特種部隊FOXHOUND裏的隊員SOLID SNAKE，為了要尋回在任務中失去聯絡的同僚GREY FOX，與及破壞敵方組織OUTER HEAVEN的秘密兵器METAL GEAR（可搭載核子武器步行戰車）而出動。因為大受歡迎的關係，故在同年12月推出紅白機版本的《METAL GEAR》，並後期在MSX推出續篇《SOLID SNAKE》，亦是KONAMI在MSX上的最後之作。

*METAL GEAR*系列的箇中魅力



《METAL GEAR SOLID》的基本遊戲系統，是和舊版《METAL GEAR》大致相同，同樣是玩者要利用手上的道具和所拾到的強力武器，在無聲無息之下完成任務為最大前題。與其他同類遊戲不同，《METAL GEAR SOLID》最強調的是「在敵人看不見情況下前進」，即是玩者盡量要不開一槍打倒守衛，反而是要設法避開敵人的視線，十足間諜電影的情節。

不單如此，由於今次是在PS上推出，因此便可利用PS的高效能3D處理機能，令到遊戲裏的角色可做出各種精細的動作，大大增加遊戲進行時的投入感，同時亦配合現時極受歡迎的《BIO HAZARD》遊戲模式。

至於故事方面，是說在21世紀初期阿拉斯加的福克斯群島裏的美軍核子兵器保存庫（解體所），被變成了恐怖份子的現役特種部隊FOXHOUND所佔據了，並且威脅政府要在24小時內服從他們的要求，否則便進行核子攻擊。曾經是FOXHOUND部隊隊員的SOLID SNAKE，便在這樣的情況下，單人匹馬獨闖龍潭……



■從圖片中各位可以看到，以多邊形所製成的敵方角色相當精細，而在色調、光源與環境佈置的混合下產生出充滿迫力的場面

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID™

10年前個人電腦名作重現PS



製造商：KONAMI
售價：未定
容量：CD-ROM
發售日：未定

■兩名敵方守衛分別鎮守路口與電梯門前，要引開他們的視線可算是一門學問。在這種環境下營造出電影感十足的畫面

登場人物介紹



SOLID SNAKE（固體蛇）

本遊戲的主角，真名與年齡不詳，是前高科技特種部隊FOXHOUND隊員，在上次任務後久未露面。





MERYL（美妮露）

SOLID SNAKE的拍擋，來自軍人世家，第一次參與任務；曾經在《POLICENAUTS》中出場。



NINJA（謎之忍者）

身份不明的神秘生化人忍者。究竟是敵是友？



LIQUID SNAKE（液體蛇）

恐怖份子的首領，真名與年齡不詳，是SOLID SNAKE的死對頭。



永遠之旋律



製造商：MEDIA WORKS
發售日期：10月（SS版11月）
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

由《WIZARD HARMONY》原班人馬製作的戀愛SLG第二作！

生活在現實世界的你，某天突然來到了一個由劍和魔法所構成的夢幻世界，而你在這世界裏最初遇上的一名妖精及詩人口中，得知這世界有一件可將任何願望達成的「魔寶」，於是你便和在鎮上認識的三名少女一起開始了旅程……

或許大家看見附圖中的人物也有似曾相識的感覺吧，其實今次要介紹的這個《ETERNAL MELODY永遠之旋律》，便是由製作《WIZARD HARMONY》的同一班人員所泡製的最新作品。吸收了上次的製作經驗後，今次這作品在系統上有了很大進步，首先是主角在遊戲開始前可設定自己的能力值，而主角雖然會在9名女孩中選出三名組成隊伍，但餘下的6人仍會和另外兩名人物組隊，並在你的旅程中進行種種防礙。到底你能否回到現實世界，而你和隊伍中的女孩又會發展到甚麼地步呢……又一個不容忽視的戀愛SLG出現了。

6名主要角色的簡單介紹

WAKABA KURENAI 紅若葉

種族：人類
性別：女
出生日期：6月6日
血型：A型
年齡：15歲

一位知書識禮的美少女，但有時卻會非常大意。

吟遊詩人 羅沙魯

當主角來到夢幻世界時最初遇上兩人的其中之一，似乎對於這世界的事相當熟悉。

MAYER STAICIA 瑪恩

種族：人類
性別：女
出生日期：5月12日
血型：A型
年齡：18歲

自稱為歷史研究家的少女，對古代遺跡及壁畫特別有興趣。

TINA HARVEL 天娜

種族：人類
性別：女
出生日期：12月19日
血型：O型
年齡：19歲

性格內向保守的女孩，由於天生體質虛弱，不加留意的話或許會病倒的。

ARUZA ROU 艾露莎

種族：牙人族
性別：女
出生日期：8月3日
血型：B型
年齡：16歲

稍為大食了少許的超開朗女孩，説話時會有點大阪口音。

LINA MAIM 莉娜

種族：人類
性別：女
出生日期：9月25日
血型：A型
年齡：16歲

一向以幹小偷為生的少女，性格相當現實（特別是對於金錢方面……）。

東京GAME SHOW公開的部分畫面









春風戰隊 V-FORCE



故事簡述

在很久之前，金星曾是一個非常繁榮的星球，而且有着非常高的文明，不過……

在金星之上，環境管理機關「戈亞·狄路」以為了保護母星而不斷的開發型武器，這事情受到貴族「艾路·托拉路」所反對，而且，這種對立的情況更演變成為戰事，這次的長期戰爭使金星的繁榮和文化全數被摧毀在炮火之中。

在是次的戰事之中落敗了的「戈亞·狄路」在失敗了之後離開了太陽系，在外宇宙之中流浪。由於金星已變成了一片廢土，所以在戰事之中得到勝利的「艾路·托拉路」便轉移到太陽系的第三惑星——地球居住。

如事者便渡過了2000年的光景，「戈亞·狄路」的子孫以「巴斯基路帝國軍」的名字再次出現，而且更企圖將太陽系征服。為了迎擊這個由外宇宙前來的敵人，地球聯邦宇宙軍（ZAX）便派出其最新和織田電器產業合作研製成的戰機「歷路斯 VI型」出戰，這部隊可以説是全女班的組合，而且在隊中的成員之中更有「艾路·托拉路」的後裔三姊妹「奈月」、「美月」和「華月」，以及和奈月自小便認識的「雪菜」……









「艾路·托拉路」後裔三姊妹

葵 美月　17歲（CV：今井由香）

她是一個運動的天才，對所有的運動也非常精通，而且她是一個同時有着冷靜和熱情的面孔，她更自誇可以應付任何機體。



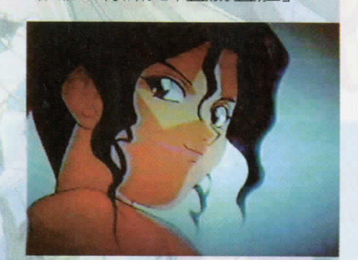


葵 華月　20歲（CV：天野由梨）

有着非常冷靜的判斷能力，是眾人的領袖，不過有時候略嫌是有點兒「直腸直肚」。

葵 奈月　15歲（CV：白鳥由美）

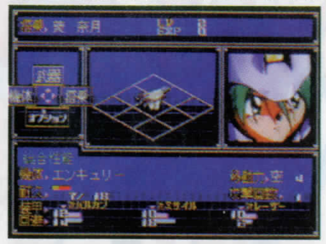
她是一個不拘小節的人，而且性格方面亦是非常的大方，經常也會露出天真明快的笑容。對機械極度熱愛的她現時是海軍的候補生。



遊戲性質

這是一個戰略育成SLG遊戲，玩者是要在控制四位女角與「巴斯基路帝國軍」的戰事中，同時使她們不斷的成長，而且為了要有更多的姿料，所以便使用上CD-ROM3枚組。

在《春風戰隊 V-FORCE》的遊戲之中，除了3枚組的CD-ROM是特色之外，在遊戲之中所採用的動畫場面亦是相當的精采，在全個遊戲之中，總共會有超過60分鐘以上的EVENT動畫片段，而這些EVENT是會依據一些特定的情況而發生，通過這些EVENT，角色們便會不斷的成長。









ありす ALICE in Cyberland

現代版愛麗斯夢遊仙境？



自宣佈退出藝能界及專注於遊戲開發後，不少擁躉及遊戲愛好者也十分期待「GAME少女」千葉麗子的第一隻產品面世，究竟將會有甚麼成果呢？終於，在剛完結不久的「TOKYO GAME SHOW 1996」中，千葉麗子終正式公布她的第一隻產品《ALICE IN CYBERLAND》。

女主角水無月愛麗斯表面上是一個普通的女中學生，可是事實上她可是有一個不為人知的秘密的。在這近未來都市的地下深處，原來是存在着一個由世界各電腦網絡織成的巨大假想空間「CYBERLAND」的深層。一天，當愛麗斯與平日一樣地進入CYBERLAND中時，一件不可思議的事竟發生了，她竟得到了一個完全超越人類所知界限的程序「露絲亞」！之後，愛麗斯便與同級同學鳳麗奈一起以「露絲亞」來編寫一個究極的進入程序，成功後更加入了另一同級同學八神樹莉，三人一起進入CYBERLAND更深層的區域。

在這近未來時代中，電腦的流行程度可説已到達了家庭電器的地步，而模擬寵物便是在電腦中飼養一頭由電腦擬似的寵物，至於模擬寵物亦是當時流行的玩意之一。一天，當三人在涉谷購物時無意中在街上看到一則街招「尋。蟲類模擬寵物。名字是域奇。」。為了得到酬金，於是愛麗斯三人便決定到CYBERLAND中尋找，而循着寵物逃走的痕跡，三人竟進入了一個奇怪的森林，而且當中更有一個由逃走了的模擬寵物集合成的特殊空間……

水無月 愛麗斯



愛麗斯除是一名女中學生外，亦是一名天才遊戲玩家，任何複雜的程序也可被她輕易地解析。

鳳 麗奈



愛麗斯的同級同學，嗜好是格鬥技，是三人中處事最成熟的一個，是一個華僑豪商的女兒。

八神 樹莉



同是愛麗斯的同級同學，三人中最細路的一個，但由於她那自我的性格，故經常作出大膽果斷的行動。

露絲亞



愛麗斯從CYBERLAND中得到的程序在擬人化後的姿態，存在於CYBERLAND這空間中。

文中圖片均為開發中之畫面

這是甚麼類型的遊戲？

就資料上的公布，《ALICE IN CYBERLAND》其實是一隻冒險遊戲來的，但在遊戲中便再加入了動畫及動作的元素。於遊戲中是有不少用以交待故事的動畫場面的，而在這遊戲中更共起用了25名配音人員，當中不少更是現今配音界的紅人。此外，在戰鬥場面方面亦以3D顯示，以選擇指令進行，相信可令玩家們耳目一新。







WHO IS 千葉麗子？

簡單點來説，千葉麗子是生於1975年1月8日，出身於日本福島縣。於高中畢業前已曾成為銀行宣傳海報的模特兒，至於其成名作便是電視特撮作品《恐龍戰隊》。於成名後，本身酷愛電視遊戲的千葉麗子便以「GAME少女」形像進軍遊戲界，並加入了SNK。於96年初，她便正式宣報退出藝能界及SNK，同時正式以遊戲開發為事業。



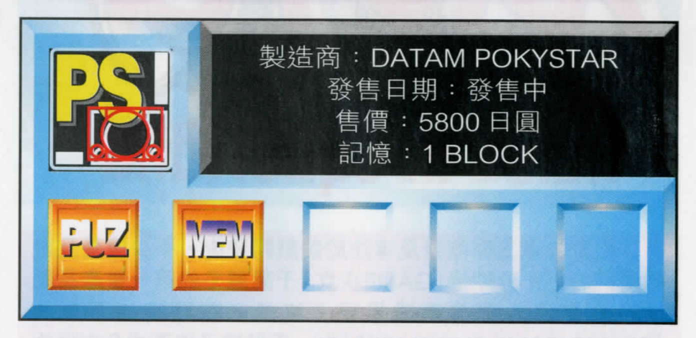
ALICE IN CYBERLAND的大計

於商業大計上，有關方面寄予《ALICE IN CYBERLAND》的野心可是不少的，除本身推出PLAY STATION版本外，其WINDOW版亦將會同日推出，而且故事更是另一原創版本，至於動畫系列亦現已制作中，同樣會於同日推出。此外，原聲大碟會於12月推出、於收音機廣播的廣播劇亦會在秋天推出，而攻略本、畫集也會在12月面世，最後連1997年的月曆也將於11月發售，看來有關方面對這首次出征可是志在必得！





推磚少女



遊戲性質

《推磚少女》這個PUZ遊戲似乎沒有故事性，不過在每一版之初，總會有一段所謂的故事來帶入一話的遊戲之中，在每話的故事之中，也會有10版的「推磚」遊戲，只有完成這10版的遊戲才可以離開這一話故事，而在整個遊戲之中，共有10話故事，所以加起來這個《推磚少女》的遊戲便有100版之多了。





本故事的主人翁是一個名叫「沙律」的女孩子，她是一個非常可愛，而且極之活潑的小女孩，對於所有的事物她也有極強的好奇心，所以例必每事問，亦因為這個理由，發生在她身上的事便特別多。除此之外，「沙律」亦是一個非常愛幻想的女孩子，常常將爺爺所說的經歷加以幻想一番，遊戲亦可以說是與這點有一些的關係。











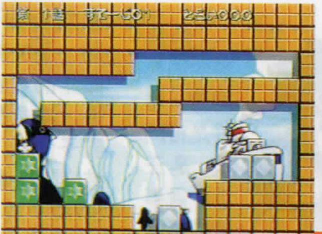


其實「沙律」是一個在漫畫面之中的人物，這個故事的原作者是竹本泉先生，這個漫畫的故事內容在此可不多談了，不過，遊戲主角「沙律」和漫畫故事之中的「沙律」是一樣的可愛哩！

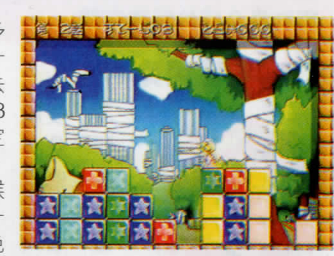
遊戲方法

在遊戲之中玩者要運用在圖版中可推動的「磚」，並要將所有的磚消去才算是過版，可是遊戲並不是這麼簡單的，所以玩者一定要利用在圖版之中所有的東西來協助完成任務。





在遊戲之中玩者要面對的是多種顏色的磚，最少要有3個磚推在一起才可以消去的，只要是有3個以上，便一定可以將磚消去，所以有一些時候玩者可要先數一數在多少個同色的磚，以使自己明白要如何分配和消磚的方法。





以上只是「STORY MODE」的玩法，而遊戲是有另一個遊戲模式的，那便是「ACTION MODE」。這個「ACTION MODE」可以說是將《俄羅斯方塊》的遊戲方法加上以上的「STORY MODE」而產生出來的，所以是頗具挑戰性的。遊戲的方法非常簡單，那些不同顏色的磚會不斷的從天而降，而玩者是有跳和推磚的能力，遊戲目的是要玩者將磚消去，方法是便3個相同顏色的磚併在一起，不過，由於磚是會不斷降下，而高於兩個的磚玩者是跳不過的，所以玩者要有非常好的預算，要考慮到自己的「去路問題」。

而在「ACTION MODE」之中，玩者是可以選擇不同的人物的，這些人物便是在「STORY MODE」之中出現過的人物，只要玩者在「STORY MODE」之中用過這些人物的話，在「ACTION MODE」便可以選擇這些人物來使用了。

遊戲特色

這個遊戲的特色便是人物了。對！是人物，《推磚少女》這個遊戲的人物的而且確是非常的可愛，最能吸引到一些小朋友，不過，這隻遊戲的難度亦相當高，這便是遊戲之中比較矛盾的一點，對喜歡這類型遊戲的玩者而言，人物可能會是比較幼稚了一點，不過，對小朋友而言，這隻遊戲的難度便太高了，那麼，這隻遊戲適合甚麼人玩呢？







遊戲概要

這隻《MIGHTY HITS》是一隻同時在SEGA SATURN和PLAY STATION推出的射擊遊戲，當然，這隻遊戲是對應「VIRTUA GUN」和「HYPER BLASTER」的，所以，這遊戲是有一定的賣點的。至於遊戲方面，並非只是一隻只考大家「眼界」的射擊遊戲，《MIGHTY HITS》是一隻要考玩者破壞力、連射能力、集中力、記憶力和其他很多技能的射擊遊戲，所以玩者是絕對不可以小看這隻遊戲的。



《MIGHTY HITS》這隻遊戲是以「MULTI RUTE」來進行的，亦即是說玩者玩一次是絕對沒有可能可以玩齊所有遊戲的，因為在《MIGHTY HITS》之中是有超過20個遊戲的，而且由於遊戲是會因應玩者取得的成績來作「分支」的，所以要玩齊所有的遊戲才是這遊戲真正的難度所在。

由於《MIGHTY HITS》這隻射擊遊戲是會在SEGA SATURN和PLAY STATION同時推出的，所以一定會有玩家想知道兩者會不會有差別，答案是沒有的，事實上在兩部遊戲機之上玩到的是不會有分別的，這點玩者大可以放心。



遊戲之中可以選擇的人物

巴魯根

他是一固絕對的「破壞分子」，在五個的人物之中以他所擁有的破壞力最強。

美蓮娜

美蓮娜是遊戲之中唯一的女性角色，她是一個智慧型的人物，而且有着非；；；常高記憶力的。

班俊

在眾多的人物之中，班俊是最平均的一個，在所有的能力方面他也能勝任的。

比捷

單看他那鮮明的形象已知他是一個性格開朗的人，而且他的反射神經是眾人之冠。

幅克

他那冷峻的面孔代表着他那種非常冷靜的性格，所以論集中力，他是絕對不會輸給任何人的。



《MIGHTY HITS》之中的一些遊戲



拯救企鵝

這個遊戲是要玩者以最快的時間將企鵝先生從冰塊之中拯救出來，不過，玩者當然不可以用鎗打中企鵝先生，否則……



安全着陸

一個人左右手各拿着一束氣球，玩者的責任是要打爆氣球，不過是要利用兩邊的不同飄力使這個人降落在浮木之上。



清除雜質？

單看畫面玩者可能不知是要幹甚麼，其實玩者是要將畫面上「人物」的多餘部份用鎗打掉，不過如果遇上一些「刁鑽」的位置，很易會……



打魚

很明顯這遊戲是要玩者打魚的，所以玩者只要將跳起來的魚打下來便可以了。



一擊必（定要）中

玩者只有1粒子彈，不過目標則有3個之多，所以玩者只有一個機會，玩者要等待3個鐘重疊在一起時才開鎗，這遊戲是要玩者有非常高的集中力的。



小貓小狗 Wonderful



造商：BANPRESTO
發售日期：發售中
售價：4800日圓
容量：CD-ROM

消閒用寵物培育另類SLG



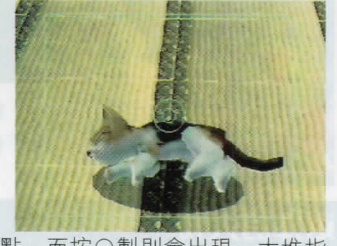
香港的住屋費用有多貴，相信不用多說，加上屋邨租約所限，想養貓、狗之類的寵物並非一件易事。其實日本亦有着這問題，但日本的遊戲生產商卻看準了這一點，最近推出了一個以養貓、養狗為題材的遊戲，讓那些未能做寵物主人的人有機會一嘗心願。

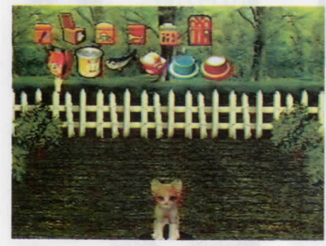
這遊戲主要分為養貓及養狗的兩大種玩法，由於在下是一名現役貓主（家中小貓已7歲了）、自問只懂養貓，所以這次只會為大家介紹養貓的部分。（J.J）

簡單易明的指令

當進入遊戲畫面後，小貓便會出現在一個庭園之中，這時你可按SELECT來選擇觀看的視點，而按○掣則會出現一大堆指令，從左到右分別是「對小貓說話」、「給小貓食物」、「與小貓玩耍」、「以聲響引起小貓的注意」、「設定畫面」及「離開遊戲畫面」。其中對小貓說話的一項由於全部都是日文，所以是有需要在此說明一下的。這裏共有7句話可以說，從上至下分別是「喂！」、「真乖哩」、「等等！」、「玩耍吧」、「肚餓嗎？」、「請你靜一點」，最後一句則是你平常用來引起小貓注意時所用的句子（在下則用回小貓的名字CATTY）。











給小貓食物雖然可增加小貓對你的好感，但這樣做是會增加小貓大小便次數的。和小貓玩耍則是最直接用來增加你和小貓之間感情的方法，當然，玩亦分很多種，若你是存心去「玩」小貓而並非和牠玩的話，隨時會導致牠們不再理你的。

不要讓小貓有壞習慣

人有三急時會懂得到洗手間，但小貓是沒有這種觀念的，於是你便要從小對牠作出訓練，由於遊戲中並沒有「貓沙盤」這種東西，當你發現牠正在地面上用前抓不斷挖地時，便是代表牠打算在該處方便，而除了牠在某些特定地點進行「上述動作」時（如房間四個角落的其中之一），你應馬上對牠大聲的「喂！」，令牠知道你是不喜歡牠這樣做的，總之就是要培育牠在指定地點如廁的習慣。除了如廁外，磨爪也是小貓的壞習慣之一（在下家裏就已經有無數日本書成為了犧牲品……），當你一旦見到牠用雙腳站在牆邊抓動的話，最好就馬上加以阻止了（雖然遊戲的背景畫面不會被抓破……）。





替小貓找尋理想伴侶

當你把小貓養至1歲後，你便可以替牠找個伴侶誕下下一代，而除了由電腦預設的對手外，你更可用朋友記憶咭內的小貓作為對手，而誕下來的小貓你則可送給朋友（記錄在另一張記憶咭內）、自己飼養（保留在自己的記憶咭內）或是送給其他人（放棄該小貓）。

這遊戲最有趣之處，是小貓會因應你養牠的方法而有着性格上的差異，不過這遊戲並沒有甚麼特定遊戲目的，所以大家亦不妨是較輕鬆的心情來玩，以達致消閒的目的。







少年街霸2

通往完全格鬥家之道（下）

撰文：「格鬥王」幕後黑手 FUKUDA& 喬丹 **戰略篇**



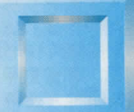
製造商：CAPCOM
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK (PS)











引發殺意之波動！殺意隆登場！

在SS版《少年街霸2》發售僅僅數天，本刊編輯部便收到了近百個有關使用傳聞中殺意隆的秘技，當然編者在收到此秘技前已經知道殺意隆的使用方法，原來只需要輸入業務用版本《SF ALPHA 2》的秘技，便可令這名殺意隆現身，除此以外另外兩名隱藏角色：《SF II》時代的ZANGIEF與DHALSIM也可以相同秘技使用，現在就在這裏刊登些秘技吧！

殺意隆

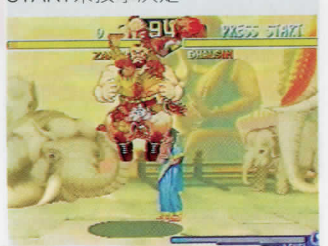
在選人畫面中，先把游標移到隆那處按1次START，然後順序按→、↑、↓、←，即是經過ADON、豪鬼、ADON後再回到隆，最後按住START來按掣決定，便可使用懂得滅殺豪昇龍、阿修羅閃空及瞬獄殺的殺意隆了。

■殺意隆的雄姿



舊版ZANGIEF

在選人畫面中，先把游標移到ZANGIEF那處按1次START，然後順序按↓、←、←、←、←、↑、↑、→、→、→、→、↓，即是經過SAGAT、SODOM、ROSE、BIRDIE、NASH、DHALSIM、隆、ADON、春麗、凱、拳後再回到ZANGIEF，最後按住START來按掣決定。



■沒有投技失敗動作的ZANGIEF

舊版DHALSIM

在選人畫面中，先把游標移到DHALSIM那處按1次START，然後順序按←、↓、→、↑，即是經過ZANGIEF、SAGAT、NASH後再回到DHALSIM，最後按住START來按掣決定。

■YOGA FIRE可以去到畫面尾的DHALSIM



SF II服春麗

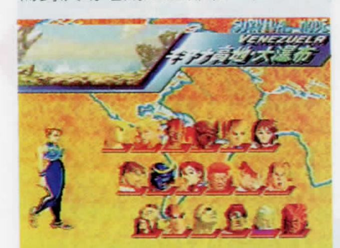
在選人畫面中，先把游標移到春麗那裏，然後按住START 3秒以上不放再按掣決定，便可使用SF II服的春麗，其基本招式是完全一樣的，除了氣功拳是用《ZERO》時的出招法，即是←（貯）→＋拳。



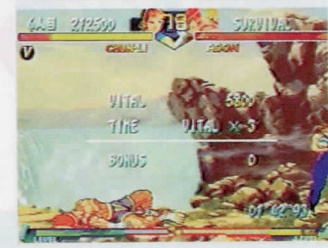
■穿着SF II服的春麗

來自《ZERO 2 ALPHA》的SURVIVAL模式

業務用版本的《少年街霸2 ALPHA》剛面世不久，其新增的SURVIVAL模式現可在SS版的《ZERO 2》中選擇來玩，這真的可算是SS用家的福氣了。這個SURVIVAL模式和業務用版本大致相同，同樣是要選擇1人對付全部18人，1 ROUND過，勝出後會根據玩者所使用的時間與運用SC與否，來決定回復多少體力；和業務用版本有點分別的是SS版所補回的體力較多，而對決場地則是全部統一在NASH對VEGA戰專用的隱藏版面2裏。



■要1個人應付全部18個對手



■勝出後會自動補回部份體力

大量原裝正版插圖隨碟附送

在PS版的《ZERO 2》中是收錄了CAPCOM最新RPG《龍之戰士3》的有關情報，而今次SS版所附送的是100幅《少年街霸》兩集的宣傳用插畫，玩者可以無需購買任何畫集也能擁有這些精美圖畫，可算是和PS版互相輝映。





■你對這幾幅插圖有沒有印象呢？

攻略一族

對戰攻略篇

四強戰之一

1P：春麗

使用者：劉一立

2P：隆

使用者：鍾明宇

ROUND 2

局數：0：1

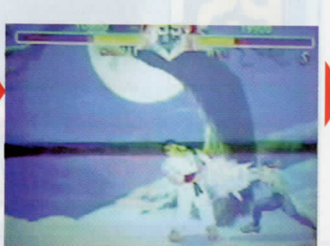
形勢：隆在ROUND 1用盡了SC LV.，在形勢上已有不利

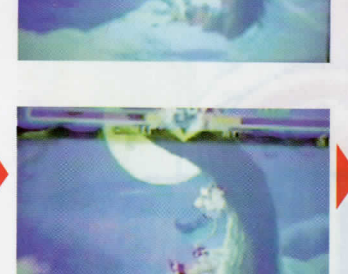
春麗以較近身的打法，很多時都能逼得阿隆守在一角，但多次的空中突入失敗與及被對方的SC擊中以至在尾段形成拉据局面。在雙方的體力到底線時1P想以OC連續波令對手擋死，卻被對手巧妙地避過而變成劣勢下的大逆轉。

1. 春麗的蹲下中腳及重腳頻頻得手
2. 整局的轉捩點之一，隆的真空龍卷旋風腳命中
3. 轉捩點二，隆原本想ZC對方的蹲下中腳
4. 但對方的CANCEL氣功拳卻使隆反擊不能
5. 其後春麗一度落後，就憑這一次突入成功追回不少體力
6. 由於偏向埋身戰，投技的使用率亦相對提高，隆就在最後一刻受身成功
7. 剛脱出的隆見雙方體力不多便以OC連續波屈擋，而春麗亦在此時巧妙地以三角跳避開
8. 隆想用蹲下重腳→CANCEL波動拳攻擊剛着地的春麗
9. 春麗以清脆的ZERO COUNTER（腳）得到最後的勝利

















CHECK：春麗勝利的原因，可算是在最後着地時並沒有立刻出招，反而等對手攻擊時才施以ZERO COUNTER。

亞洲區友誼賽第一場

1P：拳（白色）

使用者：香港代表 陳志宗

2P：拳（紅色）

使用者：台灣代表 林育徽

ROUND 3

局數：1：1

形勢：雙方實力相若，打法亦非常近似；SC LV.方面1P有1 LV.，而2P則沒有

兩人都以地面戰來較量，ZERO COUNTER、前滾等招式亦各有使用，而左右戰果的主要因素在於2P使用SC能源在一發逆轉的OC上，而1P則在最後連續使用了兩次有奇襲性的ZC而取勝。

1. 大家一直互有攻守，直到2P被擊暈
2. 1P使出了重昇龍拳，2P好像大勢已去了……
3. 1P再想用前滾在對手起身時加以追打
4. 2P就在此時啟動了OC
5. 7 HIT OC後已挽回了劣勢，再經一輪攻防戰後1P只剩下兩點體力
6. 2P想以波動拳芝士KO對手，1P亦於此時逼近
7. 在攻擊範圍內1P使出了ZC，而其體力亦只餘一點
8. 2P再以波動拳攻擊，1P重施故技
9. ZC二連發，以0體力KO對手



















CHECK：ZC的最大弊處可算是要先擋格才可使出，所以往往因體力不足而使不出來，1P就是耗盡最後的兩點體力使出喚來勝利的ZC，只要稍有差錯便得落敗收場。

＊以上圖片均是節錄自8月中旬所舉行的《少年街霸2》比賽

場外亂鬥篇

1P：SODOM

使用者：不明

2P：隆

使用者：不明

ROUND 2

局數：1：0

形勢：雙方均有LV. 2的SC能源，而使用SODOM的一方在ROUND 1連續地使用了兩次3段連續技將對手KO，稍佔上風

一局以地面戰為主的比試，由於隆得知SODOM善於使用ZC，因此不敢胡亂放出飛行道具，不過這便對SODOM有利，而他的佛滅BUSTER／地獄SCRAPE二擇令人感到難以招架。

1. 一開始，隆趁對手稍有猶疑時用龍卷旋風腳
2. 看準SODOM的滑剷空振後再出旋風腳
3. 擋格隆的蹲下中腳後以ZC(腳)反擊
4. 然後立刻跳過去用空中中腳踢背脊→蹲下中拳→重地獄SCRAPE
5. SODOM等隆一起身便使出重佛滅BUSTER，形勢大好
6. 當SODOM正想再來一次時卻被隆以LV.1 真空龍捲旋風腳反擊
7. 雖然隆今次擋住了SODOM的3段連續技……
8. 但是卻無法擋住第2次
9. 結果更被佛滅BUSTER埋單



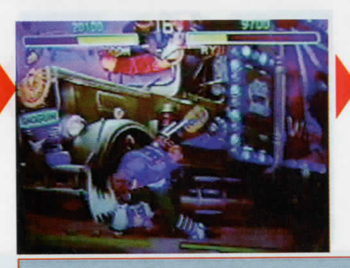
















CHECK：由於SODOM善用難以破解的二擇3段連續技(空中中腳踢背脊→蹲下中拳→重地獄SCRAPE／重佛滅BUSTER)，再加上能夠準確地運用ZC，所以取得壓倒性的勝利。

八強戰之四

1P：春麗

使用者：劉一立

2P：ROSE

使用者：黃智康

ROUND 3

局數：2：0

形勢：春麗取得兩局後還有LV.2的SC能源，相反ROSE則只有LV.1，表面上相當不利

純綷在角色相性上已分出了勝負，地面攻擊模式較單調的ROSE被萬能型的春麗牽制着，沒有反撲的餘地，不過其打法是有值得學習與檢討的地方。

1. 當雙方在近距離爭持不下時，春麗跳起以判定極強的重拳打中了ROSE
2. 春麗得到甜頭後再跳過去用連續技……
3. 不過第3腳卻被ROSE以ZC反擊
4. 打跌春麗後ROSE便再跳過去踢對手的背脊
5. 不久ROSE想以SOUL ILLUSION去打擊對手，可是只踢中了一腳
6. 被扣去了不少能源的ROSE以SOUL REFLECT彈開氣功拳
7. ROSE趁春麗跳過來時使用LV.1 AURA SOUL THROW來投擲她
8. ROSE企圖以判定很強的蹲下重拳來截擊跳過來的春麗……
9. 可是卻反被OC．天昇腳連發減去了差不多50%的體力，勝負已定





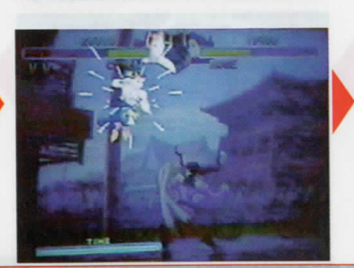














CHECK：ROSE已盡了最大能力，可是仍不敵春麗的猛烈攻擊，輸了也是無話可說，不過如果ROSE能夠利用「強逼對手空中防禦→站立重腳」這種空中防禦破壞戰術，也許會有意想不到的結果。

對戰攻略篇

香港區決賽

1P：春麗

使用者：劉一立

2P：拳

使用者：陳志宗

ROUND 3

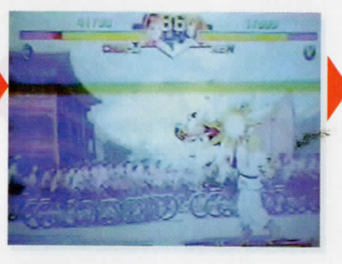
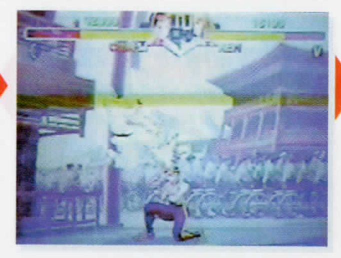
局數：1：1

形勢：拳剛勝出ROUND 2而有LV.3的SC能源，春麗則有LV.2，相方勢均力敵

二人都相當熟悉《ZERO 2》的遊戲系統，通常都是以普通拳腳技過招，而使用ZC的比率非常高，需要留意的是拳一直也沒有出過昇龍裂破或神龍拳。

1. 中了拳的蹲下中腳後，春麗以鶴腳落（↘＋重腳）阻止拳的追打
2. 拳再以蹲下中腳創中對手
3. 當拳伸出第3腳中腳時，被春麗以元傳暗殺蹴（蹲下重腳）踢走
4. 拳捨昇龍拳而採用較保險的蹲下重拳，截擊跳過來的春麗
5. 當被春麗逼至畫面邊時，拳跳過去先以空中中腳踢頭……
6. 然後以前方轉身滾過去打其背脊
7. 經過一輪爭持後，拳一記起動昇龍拳重重地擊中了春麗
8. 不久，趁春麗施放氣功拳時……
9. 以ZC（腳）踢中對手，勝負已定








CHECK：雙方實力非常接近，而拳能夠取勝在於適當地運用ZC，再加上實戰經驗較為豐富，所以出錯和露出破綻較對方少。

亞洲區友誼賽決賽

1P：春麗

使用者：台灣代表 周宗平

2P：ROLENTO

使用者：馬來西亞代表 黃振文

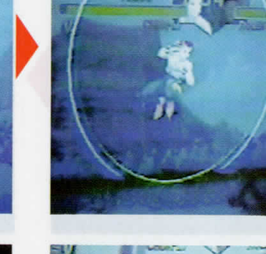
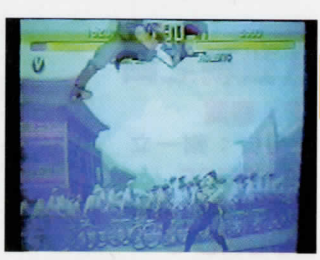
ROUND 2

局數：1：0

形勢：春麗險勝ROUND 1，雙方均沒有SC LEVEL能源

馬來西亞代表使用ROLENTO的技術非常高，要巧妙避開其OC攻擊可不是一件易事，再加上能夠看準時機出擊，故大部份時間都佔到上風。

1. 一開始，ROLENTO便不斷往後滾儲SC能源
2. 滾完一輪後，春麗便在空中使用OC，不過全被對手擋格
3. 當被逼埋牆邊時，ROLENTO便以HIGHJUMP遁走
4. ROLENTO用STINGER彈開春麗的氣功拳
5. 春麗步步進逼，用蹲下中腳掃到ROLENTO
6. 春麗得勢不饒人，想以空中OC屈打，不過被對手以ZC反擊
7. 春麗看準時機，用OC．百裂腳→天昇腳減去對手不少體力
8. ROLENTO也不甘示弱，在密着狀態啟動OC……
9. 然後以HIGHJUMP→空中中腳連打將對手KO









CHECK：這一場可算是OC大戰，台灣代表的技術雖然不俗，可是卻只敗在馬來西亞代表的一招OC COMBO下；值得留意的是春麗的OC．百裂腳→天昇腳，其威力相當大。

特殊系統分析・貳

SUPER COMBO

在《超級街霸II X》裏，CAPCOM已正式引入了名為SUPER COMBO（以下簡稱SC）的新系統，而發展到《ZERO 2》已演變成另一種表面很普通、內裡卻較有深度的遊戲系統，現在就和大家討論一下有關SC的幾種特質。

無敵時間

要説SC，首先當然是要研究無敵時間。甚麼是無敵時間？在格鬥遊戲中無敵時間這個名詞所指的是「角色完全沒有被攻擊判定的時間」。舉個例子，隆的輕昇龍拳在剛起動的3/60秒是全身無敵；隨後的4/60秒是上半身無敵、同時間攻擊判定出現；接着的8/60秒隆開始從地上昇起、攻擊判定慢慢從地面轉為空中，因此在這段時間內（15/60秒）隆是「上半身完全無敵」，足以避開飛行道具的襲擊。

至於在SC方面，由於大部份的SC都有一瞬間的無敵時間（無敵時間長短由使用SC的LV.決定），因此可在對手進攻時先以無敵時間突入有效的攻擊範圍內，然後加以攻擊，做成完美的以守為攻打法。

話雖如此，可是角色們每招SC的無敵時間與本身的判定都完全不同，因此使用者便需要很清楚這名角色SC的基本資料，由於篇幅關係詳情請參閱有關官方授權設定資料集，不過現在可略舉一例作為參考。

以春麗的千裂腳做例子，LV.1的千裂腳擁有12/60秒的全身無敵時間，若以攻擊的順序來説即是第1腳攻擊判定出現之前（剛提起腳一刻）；LV.2的無敵時間是16/60秒，即是第1腳的判定出現之後；而LV.3的則是20/60秒，即是第2腳伸出之前。從旁邊的兩張圖片中，各位看到春麗可以在眼見櫻的波動拳放出後，才施施然以LV.3的千裂腳透波並且打擊對手（其實在這個距離用LV.1也可透波！），不過相比起《ZERO》那時千裂腳的無敵時間已被削弱了不少，當年LV.3的無敵時間是30/60秒哩！



■當櫻放出波動拳時，春麗啟動LV.3的千裂腳



■有充足的無敵時間透波兼且打擊對手

連續 SC

要實行連續的SC，首要條件是必需要在對手中了會彈開的招式後32/60秒輸入第2招SC，假若過了這段時間後便無法進行空中追打（除了OC外，只有SC與小部份固有技及必殺技才可進行空中連續攻擊）。可是，凡事也有例外的，豪鬼的龍卷斬空腳→豪昇龍拳和元的蹲下輕腳（忌流）→蛇咬叭這類空中連續技是不在此限的。

又以春麗做例子，通常來説LV.1千裂腳→LV.2霸山天昇腳／氣功掌可算是她的空中連續大技，那麼LV.1千裂腳→LV.1氣功掌→LV.1霸山天昇腳又可不可行？答案是不可以的，事關在第1個例子中LV.1千裂腳使出後，玩者可在32/60秒內輸入第2個指令，所以是可行的；相反，在第2個例子中當LV.1千裂腳→LV.1氣功掌使出後，由於氣功掌令對手浮空的能力有限，霸山天昇腳的攻擊判定根本就在敵人之上，所以無法打中敵人。那麼改為LV.1千裂腳→LV.1霸山天昇腳→LV.1氣功掌又如何呢？答案是同樣不能，事關在霸山天昇腳打中敵人後，由於敵人已被玩者打至半空，到他墜下來之時已經過了32/60秒，所以預先放出的氣功掌也無法擊中對手。

SC 能量計

在水平較高的比試中，玩者雙方通常都會盡量節省SC能量計，在非逼不得已下也不會用SC來攻擊對手，這是因為SC能源並非只是專為SC而設的，ZC與OC也同樣需要SC能源，因此在使用SC的同時也會留下1、2個SC LV.，以便隨時可用ZC及OC救命。舉個例來説，稍佔優勢的一方斷不會胡亂使用SC來KO對手，寧願使用較穩陣的ZC，這是因為只要SC一旦落空，便有機會被對手以LV.3的SC或OC一發逆轉，同樣道理如果是在ROUND 1佔到優勢，在ROUND 2落後太多就算有SC LV.也不會胡亂使用，寧願輸掉也不會去冒白白丟去3個SC LV.的險，這一點可從《少年街霸2》比賽中證實。



■當SODOM正使用佛滅BUSTER時



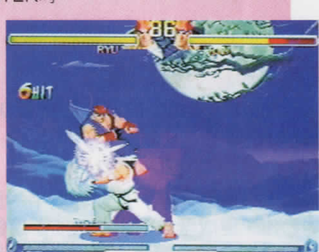
■先以LV.1的千裂腳令對手浮空



■然後再使用LV.2的霸山天昇腳



■春麗一記OC解破了這個必殺投技



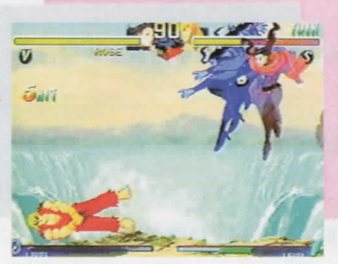
■能做到很強破壞力的OC連續技



■非常厲害的空中連續攻擊：先使用LV.1分身



■天魔豪斬■等對手空振後共使用蹲下重拳空可以作空中防禦



■再CANCEL駁LV.2的AURA SOUL THROW



■非常實用反擊技——ZC

ORIGINAL COMBO

OC的定義與特性

簡單來説，OC可以用「在一定時間內進行連續攻擊的系統」來形容，在輸入啟動OC的指令(2拳1腳 or 2腳1拳)後，玩者所控制的角色便會向前作快速移動，與及大幅度縮短硬直時間的高速動作，利用這種特性玩者便可使出HIT數較多的自創連續技組合，而下述4點是在啟動OC所出現較明顯的特性。

(1) 開始時全身無敵

和SC相似，OC的無敵時間是根據啟動時的LV.來決定的，即是LV.1最短，LV.3最長。

(2) 空中連續攻擊

平時只有部份必殺技(例如天昇腳、豪昇龍拳等)和SC才會有空中連續攻擊特性，在OC中所有固有技和必殺技都可作出空中連續攻擊。

(3) 自動向前移動

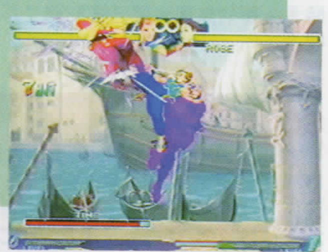
啟動OC後玩者的角色便會自動向前移動，不斷接近對手，只會在蹲下時才會停下來。

(4) 不能選擇使用的LV.

啟動OC時的LV.是根據當時SC能源數量來決定的，假設能量計全滿便會是LV.3，差點便滿就會是LV.2。



■OC啟動時全身呈無敵狀態



■空中連續攻擊

OC啟動中的限制

當OC啟動後，玩者角色不可進行後退、跳躍、防禦、ZC、轉身、普通投技、空中投技和SC(ROLENTO的HIGH JUMP除外)。另外，如果是在空中啟動OC，那麼在落地之前是可以使用空中SC的(例如豪鬼的天魔豪斬空與元的狂牙)。

相反來説，在OC中可以進行的動作有必殺技、空中連續攻擊、飛行道具連發、無限次使用挑釁等，而貯系必殺技的貯招時間則變成了原本的1/10，令NASH的SOMERSAULT SHELL這類招式可以很快使出，做到空中連續攻擊的效果。

OC裏各款招式的性能改變

(1) 基本技

動作的速度大約是平時的2倍，而在攻擊判定出現後便可CANCEL；攻擊力較平時大為減低。

(2) 橫向突進系

移動的速度與距離並沒有改變，攻擊前後動作的速度增加至1.5倍，包括滑剷系(如ROSE的↘＋中腳)。

(3) 縱向突進技

飛行速度與移動軌跡並沒有改變，動作的速度增加至1.5倍，而下降速度則是2.5倍；未着地前不可CANCEL。

(4) 三角跳系

跳到畫面端的時間大為縮短，不過飛行軌跡與速度則沒有任何變化；着地後可以CANCEL。

(5) 蹲下防禦不能技

有蹲下防禦不能要素的特殊技和必殺技，起動動作並沒有速度上的變化，不過在收招時可以CANCEL。

(6) 百裂系

全套動作的速度加速至1.5倍，令擊中敵人的次數大為增加(LV.1大約可打中20 HITS)。

(7) 必殺投技

在OC中是可以使用必殺投技的，但由於在OC進行時不可使用投技，因此遊戲便將OC中的必殺投技設定為打擊技，換句話説即是對防禦中的人無效。

(8) 挑釁

動作速度並沒有改變，不過可以在OC裏無限次使用挑釁。



■在OC中，如果連打重拳22 HITS便只會有這種攻擊力



■如果用一連串必殺技就可扣去對手較多體力

OC的使用時機

要有效地運用短短數秒的寶貴OC時間，以下幾個要點可能給予你一些啟示。

(1) 強制令對手停止動作

在啟動OC之際，只要和對手的距離夠近，就可強制停止對手進行中的動作，變成全無防備狀態，不過假如是在空中啟動OC，或者對手是在防禦狀態、全身無敵、跳躍中、剛剛起身或DOWN回避中，便無法強制停止其動作。

(2) 穿過飛行道具

利用啟動OC瞬間的無敵時間，玩者可以穿過對手所放出的飛行道具，不過最少要LV.2才有效。

(3) 向着空振的對手反擊

在較近的距離下，當發現對手的攻擊空振，便可用OC的快速突進特點來反擊。

(4) 令對手的投技失效

利用起動OC的無敵時間，可破解對手的必殺投技繼而反擊。

(5) 截擊跳過來的對手

利用起動OC的無敵時間，以下段固有技來將對手的攻擊破解。

(6) 連續技

空中攻擊得手後，在着地時立刻啟動OC加以追擊，可造成連續技的效果。

(7) 對空技回避

在前跳時，當對手的對空技一起動，立刻啟動OC便可用無敵時間避開並加以反擊。

(8) 屈體力

當對手的體力只剩下幾格時，可用OC→飛行道具連發來屈對手體力。



■飛行道具連發



■啟動OC瞬間強制停止對手動作

OC中的高效能組合技

要在OC進行中取得較高的破壞力，可依照下面的規律來自行組合連續技。

開始……

通常是以DOWN技（如蹲下重腳）或防禦限定技（如中段技）來開始OC，目的是要將對手打至浮空。

接着……

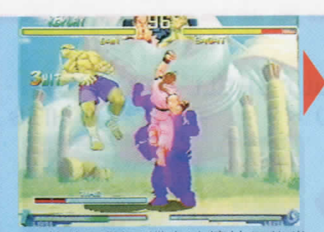
最好用攻擊力較強、沒有修正值（減低破壞力的因素）的縱向突進必殺技或固有技，例如昇龍拳或RISING JAGUAR等。同樣，如果有兩招分別是1 HIT攻擊力20和4 HITS攻擊力各5，最好選用HIT數較少的一招，以免被修正值影響破壞力。

最後……

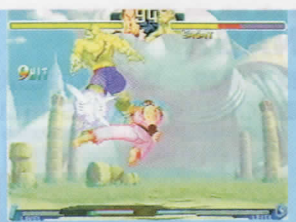
在OC時間臨結束前，最好使用HIT數多而持續時間較長的招式，以在OC結束後還有攻擊效力，間接地延長OC的時間。



■先用蹲下掃腳踢至對手浮空



■然後不斷用縱向連續技晃龍拳



■最後用斷空腳埋單

ORIGINAL COMBO COLLECTION

RYU 隆

蹲下重腳→輕龍卷旋風腳×5→重昇龍拳
TOTAL 7 HITS





ADON

蹲下重腳→輕RISING JAGUAR→（站立重拳→輕RISING JAGUAR）×2→重RISING JAGUAR TOTAL 11 HITS





KEN 拳

蹲下重腳→重龍卷旋風腳→輕昇龍拳→中昇龍拳→重昇龍拳 TOTAL 11 HITS





BIRDIE

蹲下重腳→中BULL HEAD×7→重BULL HEAD
TOTAL 9 HITS

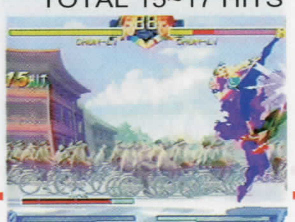




CHUN-LI春麗

（畫面邊）空中重腳→站立輕拳×3→站立輕腳→LV.1 千裂腳→OC啟動→天昇腳連發 TOTAL 15~17 HITS





GUY 凱

站立中拳→中崩山斗×3→重武神旋風腳×2
TOTAL 10 HITS





SAGAT

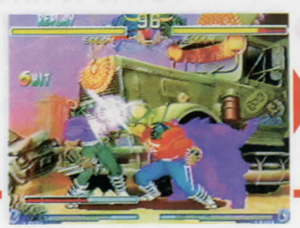
蹲下重腳→重TIGER CRASH×4→重TIGER BLOW
TOTAL 15 HITS





SODOM

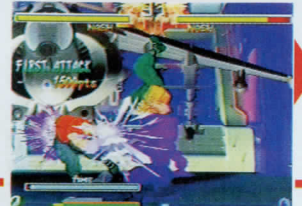
（蹲下中拳→中地獄SCRAPE）×4→重耐久BURNING
TOTAL 9 HITS





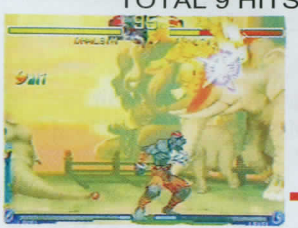
NASH

蹲下重腳→重SOMERSAULT SHELL→(站立重腳→重SOMERSAULT SHELL)×2 TOTAL 9 HITS



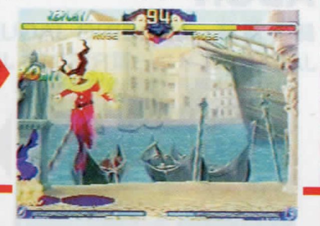

DHALSIM

拉後重拳(2 HITS)→重YOGA FLAME→拉後重腳→重YOGA BLAST×5 TOTAL 9 HITS

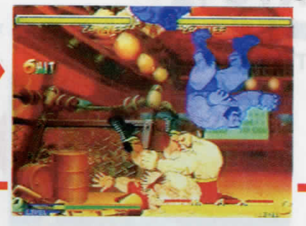
ROSE

蹲下重拳×2→小SOUL SPIRAL×4→重SOUL SPIRAL→重SOUL THROW TOTAL 10 HITS

ZANGIEF

(畫面邊)拉後中腳→重VANISHING FLAT×5→重SCREW PILE DRIVER TOTAL 6 HITS

VEGA

(畫面邊)蹲下重拳→重PSYCHO SHOT×6→重DOUBLE KNEE PRESS→重HEAD PRESS TOTAL 10 HITS




GEN 元

(喪流)蹲下重腳→重逆瀧×5

TOTAL 18~22 HITS




GOUKI 豪鬼

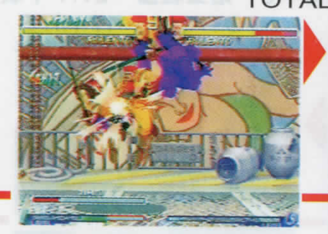
蹲下中腳→站立輕拳→(輕豪昇龍拳→重灼熱波動拳)×2→重豪昇龍拳 TOTAL 13 HITS




ROLENTO

蹲下重腳→(HIGHJUMP→空中重腳×3~4)×3

TOTAL 10~13 HITS(一擊必殺)




DAN 火引彈

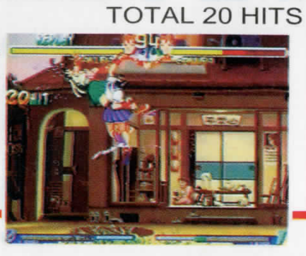
蹲下重腳→重斷空腳→蹲下重拳→輕晃龍拳×2→重斷空腳 TOTAL 10 HITS




SAKURA 櫻

蹲下重腳→輕春風腳→重盛櫻拳×3

TOTAL 20 HITS

豪鬼 GOUKI

領悟到暗殺拳的——殺意之波動！

編集者：喬丹

一般出招的硬直時間較長，尤其在正常狀態下使出灼熱波動拳是非常危險的。而在今集中，斬空波動拳的軌跡被改動得更近己方，大大削減了其進攻的威力，但在於防守或空中截擊方面亦相當合用。另外，如能適當運用百鬼襲便能有更多的攻擊模式。



■對ADOM宜守不宜攻

基本戰法

[1]前跳重拳／腳→蹲下中腳→重豪波動拳

[2]在攻擊判定內用蹲下中腳→豪波動拳

[3]拉開距離連續使用豪波動拳，(對手跳近時) 蹲下重腳／豪昇龍拳

[4]以龍卷斬空腳作突進→再駁[2]／滅殺豪昇龍

特別戰法

對BIRDIE／元／隆

守在一邊用戰法[3]。

對NASH／ZANGIEF

使用蹲下中拳引對手跳近，再以豪昇龍拳／蹲下重拳截擊之。

■被隆逼在一角便要利用阿修羅閃空脫出



■出波後可以站立重腳截擊跳過來的元

對火引彈／櫻／DHALSIM

當他們有SC LV.時被打DOWN，在其面前蹲下，他們起身時便會使出SC，待其過後便可施以反擊。

對ADON／ROLENTO

守在一邊，他們便會主動跳近，以豪昇龍拳擊之便可。

對SAGAT

逼他在一邊，蹲下避過TIGER SHOT後立刻放出豪波動拳。

對凱／拳

後跳出招引他出疾驅／昇龍拳／昇龍裂破，再以豪昇龍拳反擊。

■豪鬼是天下第一了嗎？

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	凱	拳	DHALSIM	BIRDIE			
2	櫻	SODOM	ROLENTO	ADON	ZANGIEF			
3	火引彈	ADON	櫻	SODOM	DHALSIM			
4	春麗	ZANGIEF	ADON	火引彈	ROLENTO			
5	凱	DHALSIM	拳	ROLENTO	SODOM			
6	拳	ROLENTO	ROSE	DHALSIM	BIRDIE			
7	ROLENTO	NASH	春麗	ZANGIEF	拳			
8	ROLENTO	BIRDIE	火引彈	春麗	ZANGIEF	SAGAT	VEGA	元
9	ROSE	ZANGIEF	NASH	火引彈	ADON			
10	ROSE	DHALSIM	BIRDIE	春麗	ZANGIEF			
11	ZANGIEF	ROSE	ROLENTO	NASH	火引彈			
12	DHALSIM	春麗	ZANGIEF	凱	拳			
13	SODOM	火引彈	春麗	ZANGIEF	ROSE			
14	BIRDIE	櫻	NASH	DHALSIM	凱			
15	ADON	櫻	BIRDIE	ROLENTO	NASH			
16	NASH	DHALSIM	凱	櫻	SODOM			

亂入角色：隆

BIRDIE

衝擊頭撞、鐵鏈攻擊！

編集者：FUKUDA

BIRDIE在《ZERO 2》裏可算是其中一名攻擊力極強的角色，不過當然針無兩頭利，他的低機動力促使用者要好好練習防禦後的反擊技。話雖如此，其SC投技BULL REVENGER無論在近距離或遠距離都很霸道，所以往往能夠做到一發逆轉。



■檔格對手的攻擊後可用THE BIRDIE反擊

基本戰法

[1]空中中腳／BODY PRESS→蹲下重拳 (2 HITS)

[2]蹲下中拳→中／輕BULL HEAD

[3]跳過敵人的飛行道具→戰法[1]／MURDERER CHAIN／BANDIT CHAIN

[4]空中攻擊逼對手擋，着地後立刻使用BULL REVENGER (拳)

[5]遠距離看準對手使用飛行道具的一瞬間，以BULL REVENGER (腳) 跳過去反擊



■蹲下重拳的威力與攻擊判定都很強

特別戰法

對ADON／櫻

檔格對手的RISING JAGUAR／春風腳後以戰法[2]或蹲下重拳反擊。

對豪鬼／SAGAT／春麗／VEGA

跳過敵人的飛行道具後使用戰法[3]。



■跳過飛行道具時可在空中先行輸入必殺投指令

對元

空中中腳→蹲下重拳。

對拳／SODOM／ROLENTO／ROSE

等敵人跳過來用蹲下重拳截擊。

對NASH

蹲下中拳誘敵跳過來→蹲下重拳／輕或中BULLHEAD。

對隆／凱

後跳誘敵過來→中BULLHEAD。

■BIRDIE終於得到VEGA的賞識

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	NASH	櫻	豪鬼	ADON			
2	火引彈	SODOM	隆	ROLENTO	春麗			
3	春麗	ZANGIEF	ROSE	隆	凱			
4	春麗	ROLENTO	凱	ZANGIEF	隆			
5	櫻	ZANGIEF	ROSE	隆	SODOM			
6	櫻	ADON	ROLENTO	拳	NASH			
7	凱	火引彈	ZANGIEF	拳	ROSE			
8	凱	櫻	ADON	春麗	ZANGIEF	元	SAGAT	VEGA
9	隆	ROLENTO	SODOM	櫻	凱			
10	拳	火引彈	春麗	凱	ROLENTO			
11	ROLENTO	ROSE	火引彈	SODOM	隆			
12	ZANGIEF	春麗	ROLENTO	NASH	拳			
13	SODOM	火引彈	ADON	NASH	櫻			
14	ADON	櫻	NASH	ROSE	豪鬼			
15	ROSE	ZANGIEF	拳	ADON	火引彈			
16	NASH	火引彈	SODOM	ROLENTO	豪鬼			

亂入角色：DHALSIM

NASH

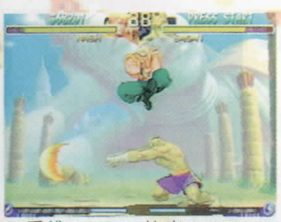
防守法近乎完美的冷靜軍人

編集者：FUKUDA

自《ZERO》開始，NASH這名半新不舊的軍人就成為了防守派系角色的表表者，雖然相比起極為類似的GUILE還差了一點，不過那種高機動力、飛行道具彈射後短硬直時間與及實用性很高的SC令很多玩者都選用他。

■輕SOMERSAULT SHELL擁有空中防禦不能的地上攻擊判定

基本戰法



■看準SAGAT放出GROUND TIGER SHOT時跳過去用連續技

[1]空中重拳→蹲下中拳→輕SOMERSAULT SHELL

[2]（中距離）輕SONIC BOOM→敵人空中防禦時SPINNING BACK KNUCKLE／STEP KICK

[3]輕SOMERSAULT SHELL在起動的一瞬間擁有地上攻擊判定，因此可對付跳過來企圖空中防禦的人。

特別戰法

■VEGA正想用PSYCHO SHOT，用SOMERSAULT JUSTICE吧！

對隆／凱

後跳誘敵過來→SONIC BOOM。

對BIRDIE／元

遠距離不斷使用SONIC BOOM。

對ADON／櫻

遠距離放飛行道具，近身戰時擋格對方攻擊後蹲下中拳→SONIC BOOM／中SOMERSAULT SHELL；當敵人有SC LV.時切記不可在中距離放飛行道具。

對豪鬼

保持距離敵人2/5畫面左右用垂直中／重腳。

■被同伴出賣了的NASH

對拳／SODOM／ROLENTO／春麗／VEGA／ROSE

先擋格對方攻擊，待他跳過來時用輕SOMERSAULT SHELL截擊；像春麗這類可使用飛行道具的角色，可趁她放波時用戰法[1]。

對DHALSIM

擋格DRILL KICK／DRILL頭突後不要馬上反擊，等他用重地上剷腳時才用輕SOMERSAULT SHELL還未遲。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	BIRDIE	春麗	火引彈	凱	元		
2	櫻	SODOM	元	ADON	火引彈	ZANGIEF		
3	櫻	BIRDIE	火引彈	ROSE	拳	元		
4	火引彈	櫻	ADON	元	SODOM	DHALSIM		
5	火引彈	櫻	ADON	ZANGIEF	隆	ROSE		
6	隆	春麗	凱	ZANGIEF	ADON	豪鬼		
7	隆	DHALSIM	ROSE	元	SODOM	ZANGIEF		
8	春麗	DHALSIM	凱	ZANGIEF	隆	ROSE	SAGAT	VEGA
9	拳	ZANGIEF	春麗	DHALSIM	ADON	元		
10	元	BIRDIE	櫻	凱	SODOM	DHALSIM		
11	凱	元	SODOM	櫻	豪鬼	BIRDIE		
12	ZANGIEF	ADON	火引彈	豪鬼	ROSE	SODOM		
13	DHALSIM	拳	春麗	ZANGIEF	火引彈	BIRDIE		
14	SODOM	元	火引彈	ROSE	DHALSIM	BIRDIE		
15	ADON	櫻	BIRDIE	DHALSIM	拳	凱		
16	ROSE	ZANGIEF	隆	DHALSIM	春麗	凱		

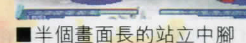
亂入角色：ROLENTO

DHALSIM

瑜加煉獄，YOGA！

編集者：FUKUDA

DHALSIM的低移動能力與長滯空時間令進攻出現了不少困難，因此通常來説都是以守為攻比較保險；另外，要注意的是他有基本攻擊（攻擊判定較遠）和拉後攻擊（攻擊判定較近）兩種完全不同的固有技。



■半個畫面長的站立中腳

基本戰法

[1]擋格對手攻擊／中或重DRILL KICK→蹲下中拳／中腳／拉後站立重拳（第1 HIT）→重YOGA FIRE



■以慈悲之心打倒對手的DHALSIM

[2]輕YOGA FIRE誘敵跳過來→站立中腳

[3]拉後站立重腳擁有很強的對空攻擊判定

[4]OC→拉後站立重拳→YOGA BLAST連發

特別戰法



■拉後站立重腳的對高判定很強

對隆

先向前行引隆後退至畫面尾，然後趁他放波用↘＋重腳剷倒他，接着保持和敵人距離半個畫面，如果隆他跳過來就用拉後站立重腳截擊，放波則用↘＋重腳，真空波動拳就用ZC（腳）破解。

對SAGAT

先後跳誘敵放波，然後用DRILL頭突／DRILL KICK攻之。

對BIRDIE／春麗／ZANGIEF／火引彈

站立中腳。

對豪鬼

DRILL KICK→戰法[1]。

對元

遠距離站立重拳，小心他的慘影。



■一按中腳VEGA便會WARP，投擲他吧！

對拳／SODOM／櫻／ROLENTO／NASH／ROSE

待對手跳過來用拉後站立重腳擊之。

對凱

保持和敵人半個畫面距離→YOGA FIRE。

對VEGA

站立重拳／中腳→VEGA閃身→投技，或蹲下中拳加YOGA FIRE。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	櫻	SODOM	火引彈	凱	元	ROSE	SAGAT	
2	櫻	ADON	ROLENTO	凱	隆	拳	BIRDIE	
3	元	春麗	ADON	SAGAT	火引彈	BIRDIE	ROLENTO	
4	元	NASH	櫻	SODOM	ADON	火引彈	ROLENTO	
5	隆	ROLENTO	NASH	ROSE	元	SODOM	豪鬼	
6	隆	ROLENTO	SODOM	春麗	櫻	NASH	ROSE	
7	拳	元	ROSE	SODOM	ROLENTO	凱	SAGAT	
8	火引彈	BIRDIE	元	春麗	SAGAT	ROLENTO	NASH	VEGA
9	春麗	火引彈	ADON	櫻	BIRDIE	SAGAT	元	
10	凱	元	春麗	BIRDIE	櫻	ADON	隆	
11	ROLENTO	拳	元	SODOM	火引彈	春麗	豪鬼	
12	SODOM	櫻	NASH	ADON	ROLENTO	ROSE	SAGAT	
13	BIRDIE	櫻	凱	NASH	ROLENTO	火引彈	ROSE	
14	ROSE	ROLENTO	拳	火引彈	SODOM	元	凱	
15	NASH	櫻	凱	BIRDIE	元	拳	春麗	
16	ADON	ROLENTO	隆	ROSE	元	BIRDIE	豪鬼	

亂入角色：ZANGIEF

凱 GUY

勇往直前的武神

編集者：喬丹

雖然凱本身擁有極高的速度，但對手是堪稱有超反應的電腦角色，所以很多奇襲性的招式都無用武之地，就如疾驅的一組攻擊都會輕易被對手擋下，新招崩山斗亦只在連招時才會用上。反之武神擊落對於很多有飛行道具的角色，都能收到繞過飛行道具後突擊之效。


■使用站立中拳要看準位置


■隆很喜歡在中距離放波

基本戰法

[1]前跳中／重腳→站立重拳→重崩山斗
[2]前跳中／重腳→（敵人擋格與否仍使出）站立輕拳→中拳→重拳→重腳（武神獄鎖拳）
[3]趁對手放出飛行道具時使出武神擊落（或武神肘落→蹲下中腳）

特別戰法


■戰法[2]對VEGA、豪鬼或ROLENTO很有效

對春麗／火引彈／BIRDIE

前跳中腳的高點踢→蹲下中腳。

對ADON

擋格了JAGUAR CLUTCH後使出站立重拳→CANCEL崩山斗。

對拳

等其昇龍拳／昇龍裂破落空後使出武神獄鎖拳／站立重拳→CANCEL崩山斗。

對ZANGIEF／SODOM／NASH

以蹲下輕腳引他跳近→使出輕武神旋風腳／站立中拳（注意攻擊判定是在拳的前端）。

對隆／SAGAT

戰法[3]中距離前後行引他使出波動拳／TIGER SHOT時以重武神擊落截擊。

對櫻

利用彈牆三角跳在高點重踢，或埋身擋格其春風腳後使出站立重拳→重崩山斗。

■凱已領略到武神流的奧義

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	櫻	ZANGIEF	DHALSIM	元			
2	火引彈	ADON	DHALSIM	BIRDIE	櫻			
3	春麗	BIRDIE	隆	DHALSIM	SAGAT			
4	春麗	火引彈	ADON	拳	ZANGIEF			
5	櫻	ADON	ZANGIEF	NASH	隆			
6	櫻	NASH	元	春麗	拳			
7	拳	元	火引彈	SAGAT	BIRDIE			
8	拳	DHALSIM	BIRDIE	SAGAT	元	SODOM	ROLENTO	VEGA
9	元	BIRDIE	火引彈	櫻	ADON			
10	隆	ZANGIEF	春麗	ADON	DHALSIM			
11	ZANGIEF	火引彈	NASH	元	豪鬼			
12	ZANGIEF	春麗	DHALSIM	隆	NASH			
13	DHALSIM	拳	櫻	NASH	豪鬼			
14	BIRDIE	櫻	NASH	元	春麗			
15	NASH	元	隆	ZANGIEF	火引彈			
16	ADON	ZANGIEF	隆	DHALSIM	SAGAT			

亂入角色：ROSE

SAGAT

燃燒着復仇火炎的猛虎

編集者：喬丹

普通的拳腳招式攻擊力是不容致疑的，但整體性來説是機動性偏低的一類。攻擊模式方面以TIGER BLOW的使用性最高，不論在駁招或單獨使用時都能對敵人作出很大的損害，玩者亦要善用站立中／重腳來牽制對手。


■TIGER BLOW攻擊判定很強哩

基本戰法

[1]前跳中／重腳→落地後重TIGER BLOW（有SC LV.時可改用TIGER GENOCIDE）
[2]前跳重腳→蹲下中拳→重GROUND TIGER SHOT
[3]GROUND TIGER SHOT→（對方跳近時）蹲下重腳／站立重腳／TIGER BLOW

■站立重腳的二段踢，對空和對地都很有效


■屈他在空中擋，再在他着地之前使出TIGER BLOW

特別戰法

對NASH／ZANGIEF／SODOM

蹲下輕拳／腳→（對方跳近時）站立中拳／重腳。

對凱／拳

後跳出招誘敵→重TIGER BLOW。

對BIRDIE／元／春麗／隆

守在畫面邊使用戰法[3]。

對ROLENTO／豪鬼

逼他們在畫面邊，使出前跳中腳逼其在空中防守→我方着地時立刻使出重TIGER BLOW破壞其防守。



■終於一雪前恥了

對火引彈

TIGER BLOW→TIGER BLOW→TIGER BLOW……。

對櫻／ADON

擋格其春風腳／盛櫻拳／JAGUAR KICK後使出重TIGER BLOW。

對CPU戰出場次序

次序	第1人	第2人	第3人	第4人	第5人	第6人	第7人	第8人
1	火引彈	ZANGIEF	ROSE	拳	櫻	SODOM	NASH	
2	火引彈	SODOM	元	春麗	DHALSIM	BIRDIE	ROSE	
3	櫻	BIRDIE	DHALSIM	ROLENTO	拳	ROSE	火引彈	
4	櫻	凱	SODOM	DHALSIM	ROSE	火引彈	元	
5	春麗	ROLENTO	火引彈	BIRDIE	元	ROSE	DHALSIM	
6	凱	DHALSIM	SODOM	櫻	NASH	ZANGIEF	春麗	
7	元	BIRDIE	櫻	凱	ROLENTO	春麗	豪鬼	
8	拳	DHALSIM	春麗	ROLENTO	BIRDIE	NASH	元	隆
9	ROLENTO	火引彈	春麗	ZANGIEF	豪鬼	凱	BIRDIE	
10	ROLENTO	拳	ZANGIEF	ROSE	火引彈	DHALSIM	SODOM	
11	DHALSIM	NASH	BIRDIE	櫻	凱	ROSE	ZANGIEF	
12	ZANGIEF	ROSE	ROLENTO	拳	SODOM	元	NASH	
13	SODOM	櫻	NASH	DHALSIM	拳	春麗	ZANGIEF	
14	BIRDIE	元	ROSE	火引彈	ROLENTO	豪鬼	凱	
15	ROSE	火引彈	ZANGIEF	NASH	凱	櫻	豪鬼	
16	NASH	ZANGIEF	凱	元	春麗	SODOM	ROLENTO	

亂入角色：ADON

DHALSIM

1. 垂直跳拉後重腳→站立拉後重拳（1 HIT）→重 YOGA FIRE　TOTAL 3 HITS

■垂直拉後重腳　■頭鎚第1 HIT　■CANCEL……　■YOGA FIRE！

2. 空中輕拳→蹲下後斜下中腳→LV.3 YOGA INFERNO　TOTAL 15 HITS

■空中輕拳　■蹲下中腳　■YOGA……　■INFERNO LV.3！

SAGAT

1. （畫面邊）空中重腳→站立中拳→輕 TIGER CRASH→重 TIGER BLOW　TOTAL 10 HITS

■踢頭　■揮拳　■老虎膝撞　■老虎上擊拳

2. （畫面邊）空中重腳→站立中拳→LV.1 TIGER RAID→重 TIGER BLOW　TOTAL 14 HITS

■踢頭　■揮拳　■老虎突襲　■老虎上擊拳

GUY 凱

1. 空中重腳→站立中拳→站立重拳→重崩山斗　TOTAL 4 HITS

■飛踢　■中拳　■重拳　■崩山斗

2. （畫面邊）空中重腳→站立中拳→站立重拳→LV.3 武神剛雷腳　TOTAL 9 HITS

■空中重腳　■站立中拳　■重拳　■LV.3 武神剛雷腳



連續技精選集

VEGA



1. (遠距離)輕 PSYCHO SHOT→LV.3 PSYCHO CRASHER　TOTAL 7 HITS


■先放出PSYCHO SHOT　■擊中!


■然後立刻輸入指令


■LV.3 PSYCHO CRASHER

2. (畫面邊)空中重腳→蹲下中腳→LV.3 KNEE PRESS NIGHTMARE　TOTAL 10 HITS


■空中重腳


■蹲下中腳


■LV.3 KNEE PRESS……

■……NIGHTMARE!

ROLENTO

1. 空中重腳→蹲下中腳→ PATROIT CYCLE × 3　TOTAL 13 HITS

■大踢


■刮腳

■撥棍


■13 HITS

2. 空中中拳→站立輕拳→蹲下輕拳→ PATROIT CYCLE × 3　TOTAL 16 HITS


■空中中拳


■輕拳


■再輕拳

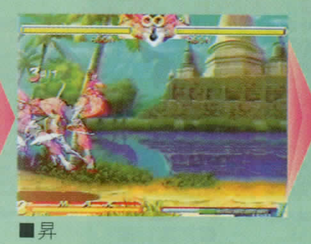
■愛國旋轉棍×3

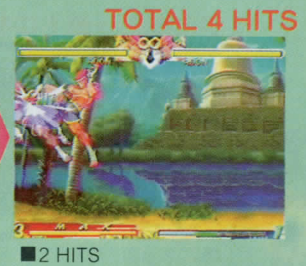
ADON

1. 空中重腳→蹲下中拳→重RISING JAGUAR　TOTAL 4 HITS


■空中踢頭


■掃腳


■昇


■2 HITS

2. 空中中腳踢背脊→蹲下輕拳×2→LV.3 JAGUAR VARIED ASSAULT(拳連打)　TOTAL 12 HITS


■空中中腳踢背脊


■蹲下輕拳


■第2次輕拳


■LV.3 美洲虎變化襲擊

連續技精選集

NASH

1. 空中重拳→蹲下中拳→重 SOMERSAULT SHELL　TOTAL 4 HITS

■劈頭　■打下段　■腳刀　■2 HITS

2. （畫面邊）空中中腳→蹲下輕拳×3→站立輕腳→LV.1 CROSS FIRE BRITZ→LV.2 SOMERSAULT JUSTICE　TOTAL 13 HITS

■空中中腳踢背脊　■蹲下輕拳　■LV.1 CROSS FIRE BRITZ　■再駁LV.2 SOMERSAULT JUSTICE

ROSE

1. 空中重拳→蹲下重拳→重 SOUL SPIRAL　TOTAL 5 HITS

■空中頭巾　■蹲下頭巾　■旋轉……　■……頭巾攻擊！

2. （畫面邊）LV.1 SOUL ILLUSION→空中中腳踢背脊→蹲下重拳→LV.2 AURA SOUL THROW　TOTAL 14 HITS

■閃……　■跳踢……　■爆花……　■投！

BIRDIE

1. 空中中腳→蹲下中拳→輕BULL HEAD　TOTAL 3 HITS

■踢你個頭　■顏面正拳　■衝過來……　■撞你！

2. （畫面邊）BODY PRESS→蹲下輕拳→LV.1 BULL REVENGER（拳）→（敵人一起身→LV.1 BULL REVENGER（腳））×2　TOTAL 2 HITS

■飛撲　■第1次SC投技　■第3次　■第2次

SODOM

1. 空中重拳→蹲下重拳→重地獄 SCRAPE

TOTAL 3 HITS


■空中打頭


■拋鎚


■WAAAAAA……


■地獄SCRAPE！

2. （畫面邊）空中重拳→蹲下重拳→LV.3 冥土之禮

TOTAL 9 HITS

■空中重拳


■蹲下重拳


■LV.3 冥土之禮

■9 HITS收工

GEN 元

1. （喪流）空中重腳→蹲下輕腳→站立中腳→站立重腳

TOTAL 4 HITS


■空中重腳

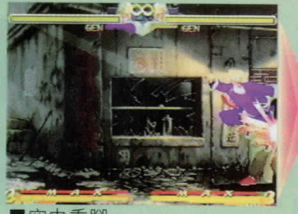

■下段輕踢


■中腳

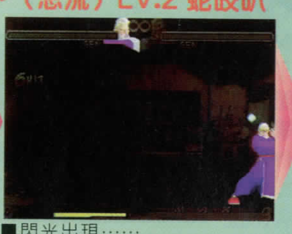

■重腳

2. （畫面邊，喪流）空中重腳→蹲下中拳→LV.1 慘影→（忌流）LV.2 蛇咬叭

TOTAL 6 HITS


■空中重腳


■LV.1 慘影


■閃光出現……


■LV.2 蛇咬叭！

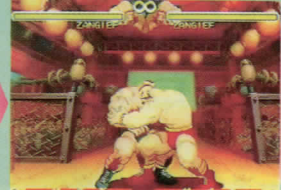
ZANGIEF

1. FLYING BODY ATTACK→站立輕拳→輕 SCREW PILE DRIVER

TOTAL1~2 HITS

■飛撲！

■擋住？無用嘅


■旋風倒頭樁始動！


■都話走唔甩㗎啦

2. （畫面邊）↘中拳投技→（敵人一起身）中SLIDING POWER BOMB→（敵人一起身）LV.3 FINAL ATOMIC BUSTER

TOTAL 0 HIT

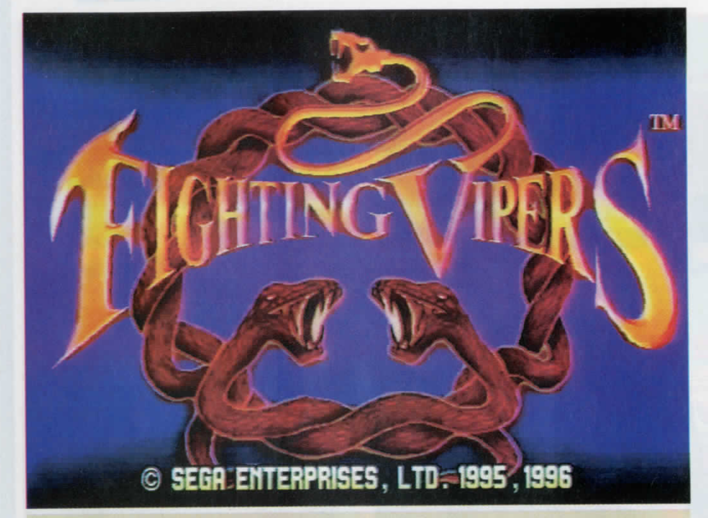

■咬你！


■然後衝過來飛投

■最後LV.3 終極原子投


■體力被扣去80%





FIGHTING VIPERS

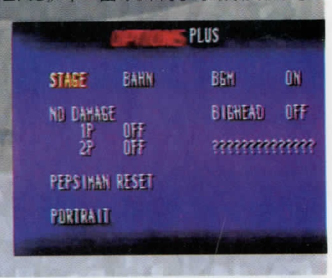
逐個擊破快速攻略



於上期本刊已刊登了《FIGHTING VIPERS》的人物出招表，然而由於校對上出現錯誤，至令將《FIGHTING VIPERS》誤植為《FIGHTER VIPER》，對於如因此錯誤而引起部份讀者不便，本刊謹深表歉意。同時，編者亦藉此位置說明一點，那便是於出招表中P、K、G是分別代表PUNCH、KICK及GUARD，而遊戲中玩者是可自行配置各按鈕的。至於「十」即表示該指令是要頭尾相連的兩個按鈕同時輸入，如沒有即該段指令是順序輸入。此外紅色箭咀是正常的輸入速度，而黑色箭咀的輕撥根據遊戲程序本身的要求是60分之1秒，正如《VIRTUA FIGHTER》的系統一樣，說來，這亦是此兩個遊戲系列的基本知識，相信已有不少讀者已嫌編者煩氣了，那麼便立刻送上《FIGHTING VIPERS》各人物的快速攻略。

OPTION PLUS

一如其他SEGA SATURN遊戲一樣，打爆機有秘技可已是傳統技倆，而在《FIGHTING VIPERS》中，當玩者打爆機後便可在本身的黃色字體的OPTIOIN下再發現多一個白色字體的OPTION，而這個便是「OPTION PLUS」。在OPTION PLUS中，玩者除可調教從那一版開始街機模式外，亦可設定人物不扣能源、看到各人物爆機後的畫像及有否背景音樂等，至於在得到其他秘技後亦有選項調教。



隱藏人物 PEPSIMAN

正如上期所說，於SATURN版的《FIGHTING VIPERS》中是加入了原創人物百事超人PEPSIMAN的，而使用PEPSIMAN的方法其實十分簡單，不論是ORIGINAL、ARRANGE及HYPER模式，玩者只要在街機模式中任何一局完全不作任何擊，那麼在玩者即將被打敗時PEPSIMAN便會出現挑機，而在打敗他後便可選用。



隱藏人物MAHLER

首先又要認錯，那便是於上期誤認MAHLER為最終首領BM(BIG MAHLER)，查實MAHLER本是一個與市長有私怨的人，但不知甚麼原因而導致他的出現，而且實際上他更不是正式參賽的。至於選用他的方法亦很簡單，玩者只要用任何人物爆一次機便可。



隱藏人物 KUMACHAN

於遊戲中，當玩者先後取得PEPSIMAN及MAHLER後，第三名取得的隱藏人物便是於BAHN的舞臺後出現的吹氣熊人微縮版KUMACHAN，至於如選用2P色便會變成熊貓。不過在使用方法上KUMACHAN便較為麻煩，玩者先要取得PEPSIMAN及MAHLER，之後再爆兩次機左右便可選用。



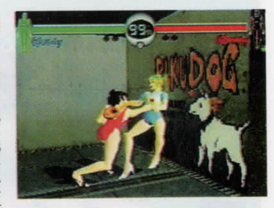
隱藏人物 BM

正如上文所說，BM(BIG MAHLER)才是遊戲的真正首領，同時他亦被相信其真正身份就是市長本人。至於遊戲中玩者只要以任何人物以「VERY HARD」難度爆機便可選用，不過可惜的是成功後只可在街機模式以外的其他模式選用BM。



便服 HONEY

於機街中如使用HONEY及被挑機兼100場連勝便可使用「內衣版」HONEY，而在公布推出家用版時有關方面亦表示定會移植此秘技，可惜現在似乎有人「講過就算」，編者在連挑120多場後仍是毫無動靜……不過在使用HONEY爆機後，玩者便可在街機模式以外的其他模式選用便服版HONEY，而在爆甲後便會只剩下內衣，總算是少少補償。此外，玩者如想以最快速度得到多些人物便可選用HONEY及以VERY HARD爆機，那麼一次爆機便可得到PEPSIMAN、MAHLER、BM及便服版HONEY。



BIGHEAD

當爆機後玩者會得到OPTION PLUS，而在OPTION PLUS中玩者是可看到有兩行問號的，而在爆多數次機後，其中一行問號便會變成文字並顯示出「BIGHEAD」字樣，而玩者在調教至「ON」後便會令所有人物變成大頭版。



GRACE vs BAHN




老實講，以第一版的BAHN來説其實是沒有甚麼攻略可言的，BAHN的存在便相等於《VIRTUA FIGHTER》系列中的陳流，基本上無有甚麼可能敗給他，而原因便是他那特殊體質——咩招都食。故在此版玩者大可以BAHN來試招。至於在常用而又有效的技倆方面，GRACE主以「BEAT BLOCK BUSTER」、「VULCAN LEG」、「BLOCK SLAP」、「BLACK ICE」、「BLOCK BUSTER」、「SIT SPIN」系列、「RUNNING BEAT」、「SILDING KICK」及「RUNNING TACKLE」作出致命攻擊。不過玩者另一方面亦要記着「BLOCK SLAP」及「BLOCK BUSTER」是GUARD＆ATTACK技來的，故要看清環境才可使用時，否則在硬直及在防禦判定前後時便會給對手有機可乘。此外，玩者亦要留意GRACE是沒有「UPPER」這類把敵人打至垂直飛起的技倆，故在連續攻擊方面可能會較為吃力，故在攻略上GRACE可是一個主向下盤埋手的角色。

GRACE vs GRACE




於格鬥遊戲中，基本上對回相同角色可有一個好處，那便是可看到甚麼攻擊方法最為有利，但在《FIGHTING VIPERS》中卻有一個問題，那就是指令的輸入速度達至60分之1秒，而且不少按鈕亦要看準適當時間及位置才會作出有效攻擊，故玩者如沒有足夠信心便不宜刻意模仿電腦的打法，以免弄巧反拙。至於在對回GRACE的戰鬥中，由於GRACE本身的上段防守較強，玩者不妨向下段埋手。遊戲中玩者可先以「BEAT BLOCK BUSTER」攻擊，如對手照單全收便可以「SPEED KICK」作DOWN攻擊，或立即拉後及在對方起身時以「SILDING KCK」攻擊。此外，如「BEAT BLOCK BUSTER」被擋便可在對手反擊的同時以「SIT SPIN」系列掃腳，成功後亦可拉後及以「SILDING KCK」剷爆其下甲。最後，要注意的是對回GRACE時玩者切忌使用「QUAT BEAT」因為如落空的話便會因硬直時間較長而被對手反攻，而且電腦多會用「BLOCK SLAP」反攻，令玩者隨時爆甲！

GRACE vs PICKY




在對戰PICKY方面，於一開始時他多數會以猛攻作先制攻擊的，故玩者如肯搏便可於開始時先輸入「BLOCK BUSTER」，如成功的話在對手攻擊時玩者便會剛在防禦判定，跟着在空檔便會一腳將之伸到老遠，之後便可以「RUNNING TACKLE」追擊。但正常來説玩者可先擋去對方攻擊，之後在其硬直時便以「VULCAN LEG」將他踢開，及以「RUNNING TACKLE」追擊。至於在擊中後接近或其他接近時，玩者亦可先以「BLACK ICE」攻擊，不論擊中與否對方也會立刻暫時硬直，之後便可輸入如「SIT SPIN」等攻擊，但如玩者有信心的話便可立刻輸入「BLOCK SLAP」，因為PICKY對此攻擊程序可是有特殊辟好的，十次有八次中。至於要注意的是PICKY可不大受「SILDING KCK」這招的，故在對方被擊飛後不妨以「RUNNING TACKLE」將之撞下，跟着拉後及不斷重覆。

GRACE vs TOKIO




於戰鬥方法上，TOKIO是一個速攻型的對手，當一開始時他便會立刻進攻，而且由於他多用腿技及可以此將對手打至空中及作出空中連擊，因此當對着他時有沒有UPPER的GRACE便不大着數，故在對陣上玩者便先要擋格其攻擊，之後在他硬直時便可用投技或「SIT SPIN」反擊。但另一方面玩者亦應己在之前的版數發現「SIT SPIN」基本上本能擊中三至四次，之後敵人倒在地上時只能作空振，如此時敵人站回起來便會十分危險，當中尤以TOKIO這類能以腿技作長距離發砲的更甚，故在使用「SIT SPIN」時玩者最好選用「SIT SPIN 3」。此外由於TOKIO的出招較快，因此這版中玩者應盡量少用由何「GUARD ＆ ATTCK」，而在基本進攻上可以「VULCAN LEG」或「BLACK ICE」開路，之後以「SIT SPIN 3」追擊，當對手倒下及再站起時便可以「SILDING KCK」或「RUNNING TACKLE」作重擊及破壞對手的裝甲。

GRACE vs SANMAN




於擅長方面SANMAN可是投技高手，因此當遇着他時玩者便要盡量減少與之作近身戰的時間，同時應以速攻保持距離。一開始時他可會作先制攻擊，玩者在擋格後便可先以「DUAL BEAT」攻擊，得手後立刻輸入「BLOCK SLAP」或「BLOCK BUSTER」，但要小心被他反過來使出投技。至於另一方法是以「VULCAN LEG」開路及將之踢至空中，成功後便可使出「RUNNING TACKLE」，又或在他在空中回復體勢後及落地後即以「SIT SPIN 3」追擊。此外，如玩者被SANMAN拋或打至飛向牆時便可先在空中受身（G＋P＋K）回復體勢，之後便立刻彈牆及在跳至對方面前輸入「AIR ROLLING BAT」，於是對手便會被踢至老遠，跟着便又是以「RUNNING TACKLE」作重擊，但如對手又受身的話便要完結攻擊程序，靜待下一之的攻擊機會。

GRACE vs HONEY




在類型上HONEY可是一名速度型的人物，但同時她的防守能力也十分強，一般來説不少連續攻擊也會全被她擋去，加上GRACE沒有UPPER這類攻擊技便更辣手，因此在「為求勝利不擇手段」的大前題下，玩者便要用上不大華麗的戰鬥方法。在攻擊上，由於對手的防守能力很強，故一般來説可待對手攻擊完後以「BEAT BLOCK BUSTER」及「VULCAN LEG」蹉跎運氣，如成功的話便可以「RUNNING TACKLE」作重攻擊，但如被擋去的話便要靜待下一次的機會。不過在



必勝方法上，玩者其實在先擋去對手的攻擊，跟着便以投技將之投去牆壁，之後便以「RUNNING TACKLE」作攻擊，成功後便立刻拉後，當對手站立途中便又以「RUNNING TACKLE」攻擊，之後不斷重覆。此外，當距離拉遠時，HONEY是很喜歡作出前衝攻擊的，而玩者便可先擋格及在對方硬直時反攻，又或者在差不多到達時大膽地以GUARD＆ATTACK反擊。

GRACE vs RAXEL

於攻擊方面，RAXEL的攻擊方法可說用一個霸字來形容，一口氣便可以一連串的連續技作速攻，而且當中不少更可將對手打至空中及作空中連續技。不過同時亦由於其攻擊大上大落，故玩者便應以靜制動，待他完成攻擊後的硬直時間作出反擊。至於在實用技倆方面，對付RAXEL同樣是在擋格其攻擊後以「SIT SPIN 3」或「VULCAN LEG」開路。但玩者亦可用回對付HONEY的方法，在對方完成攻勢後以投技對付，之後有事無事也以「RUNNING TACKLE」作蠻牛ATTACK。此外，在接近時玩者亦可以「LONG AXIS」作出作戰距離上的控制，當有空間時便以「SIT SPIN 3」以逸代勞，將對方的能源慢慢扣去，以消耗戰對付之。最後，玩者要注意的是切記不要胡亂使用「BLACK ICE」，因為如空振便會被對手以投技還火。





GRACE vs JANE

在攻擊方法上，JANE的攻擊主要以上段為主，而且不少招式也十分強橫，同時在接近戰中亦十分喜歡用投技，因此在對戰上玩者便可主攻其下段及乘接其攻勢作反擊。至於在方法上，上段攻擊玩者可選用「TRIPLE BEAT」接「VULCAN LEG」或「SIT SPIN 3」，如「VULCAN LEG」得手便可以「RUNNING TACKLE」或「SUMMER SALT KICK」作破甲的重擊，但要注意的是應盡量少用「SILDING KCK」，因為這招的硬直時間較長，很易被她擋後施以投技。此外在對付JANE時亦要盡量少用GUARD＆ATTACK，因為如不能擊中或在使出中多會被她以投技回敬。同時由於JANE的攻擊力十分強，故玩者亦應在對付JANE時以守為攻，一來可減少了因空振而被反擊，二來亦可待她硬直時以投技還火及以「RUNNING TACKLE」或「SUMMER SALT KICK」重擊。

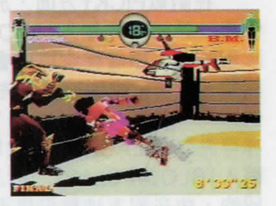




GRACE vs B.M.

在對戰B.M.方面，玩者便先要知道一件可悲的事實，那便是電腦的B.M.是有「下盤脆弱併發UPPER恐懼症」的。故基本上玩者只要能熟練地使用人物的UPPER技及下段攻擊便可輕易打敗B.M.，至於GRACE由於沒有UPPER攻擊，故便唯有着重於下段的連續攻擊中。在處理方面，一開始B.M.便會立刻使出一輪狂轟，而且玩者只要中其中一吓便會將之後的攻擊照單全收，直至該段攻擊全成為止。所以，一開始時玩者便先要將B.M.的第一段攻擊完全擋去，跟着便以「SIT SPIN 3」攻擊，之後可以「SPEED KICK」作DOWN攻擊，又或拉後及在他站立時以「RUNNING TACKLE」重擊，但記着不可用「SILDING KCK」，因為如不中便多數會被他以投技反擊。此外，在一般接近戰中玩者亦可以「VULCAN LEG」試試水，不過當然以「SIT SPIN 3」看準下盤來掃更為有效。





BAHN vs BAHN

就各人物的特性其實已於GRACE的部份中作出介紹，故以下的人物攻略亦不再長篇大論地解析各人的「特殊辟好」，故除特別補充外，內容將集中介紹各有效技倆。在第一版的BAHN方面，同樣亦是作試招，而BAHN的常用技便有「拳華火」、「肘鐵砲」、「鐵肘」、「弔般」、「鐵山靠」、「疾走龍狗留」、「疾走眾賭麗斗」及「滑達鬼苦」。同時一般攻擊程序是先以UPPER系的「拳華火」將敵人打至半空，之後作《FIGHTING VIPERS》的系統靈魂——空中連擊。







BAHN vs GRACE

於基本戰法上，玩者可先以「拳華火」將對手打至空中，並在對手差不多到自己頭頂時以「肘鐵砲」或「鐵肘」作空中攻擊，如夾不準時間亦可以其他站立攻擊對之。此外當把GRACE打到遠距離後，她是很喜歡以「SILDING KCK」突擊的，故玩者可以「疾走膝」對付，又或夾好時間以「疾走龍狗留」先發制人。







BAHN vs PICKY

先擋去對方的攻擊，跟着在其硬直時以「弔般」攻擊，之後DOWN攻擊。平常時只要看準機會以「拳華火」打起對手，跟着以「肘鐵砲」或「疾走膝」空中追擊。但由於PICKY的回復動作較BAHN快，故除非準機會，否則不大適宜作前衝的追擊，故之後玩者可先拉遠距離等下一次機會。







BAHN vs TOKIO

TOKIO的攻擊較急，故不宜先作搶攻，當他的攻勢結後便可以「拳華火」作空中攻擊的引子。而在遠距離時可以「疾走眾賭麗斗」及「疾走龍狗留」追擊。至於如用「疾走龍狗留」則較有着數，因為如對方即使擋去也會稍彈後及一起硬直，這時如入「鐵山靠」的指令便時間剛剛好。





BAHN vs SANMAN

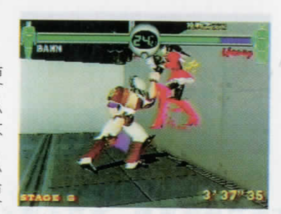
對付SANMAN可説更簡單，因為他是很喜歡用受身及搶攻的，故一開始便可先立刻入「鐵山靠」，即以「GUARD & ATTACK返技」攻擊，之後以「疾走龍狗留」追擊，如他中後受身便最好，在空中可先以「足蹴」或「拳華火」將之釣起，同時不論再受身與否也可再入「鐵山靠」，最後剩下的只是無血人一個。





BAHN vs HONEY

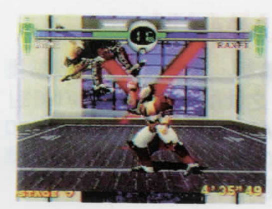
基本上如那角色有UPPER便可成為惡人，即使HONEY的防守較強，但只要將她逼至牆邊便可以UPPER把她釣起及為所欲為。即使給她放甩了也可以不同的前前攻擊追擊，但由於她的防守力較強，故可以「疾走龍狗留」、「滑達鬼苦」及「疾走眾賭麗斗」交替使用，以免被捉到路。





BAHN vs RAXEL

於開始時，RAXEL一是以「GUARD & ATTACK」攻擊，一是以轉身踢來作一小段的空中連擊，故在開始時玩者不妨大膽地在對方閃光時同時輸入「GUARD & ATTACK」作「GUARD & ATTACK返技」，不過由於「肘鐵砲」的進行時間較「鐵山靠」短，故用「肘鐵砲」便較穩陣。至於在連擊方面亦如以住一樣，先釣後重擊。


BAHN vs JANE

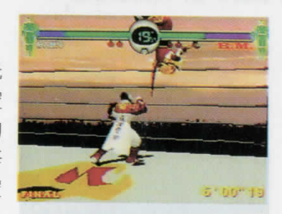
由於JANE在近身很喜歡用受身及投技，故應盡量少用「GUARD & ATTACK」，相對來説玩者應趁機將她投向牆，之後接「足蹴」作遠釣，跟着便可不斷用「拳華火」釣打，如她繼續受身便可打至死為止。

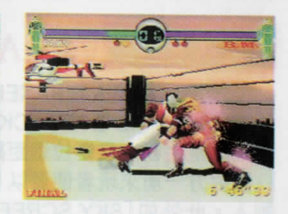




BAHN vs B.M.

相對其他對手，對付B.M.卻十分簡單，玩者只要先擋去第一段攻擊，之後便可以「拳華火」將他釣起及在空中以「肘鐵砲」重擊，如是者先作防守靜下一次釣起他的機會。至於在追擊方面B.M.對「疾走龍狗留」是有特殊辟好的，十次有九次中。不過要注意的是近身攻擊不可空振，否則多會被撻。





RAXEL vs BAHN

在對戰大贈送的BAHN中，玩者應以他作試招及練習的對像，而RAXEL的本基本攻擊可先用「LIGHT SPIN」，在擊中第一擊後便在中途輸入「BLOCK BUSTER」，不過此技不是個個有效的，如對手動作較快便應接「SKY SCREEN」。至於「SKY SCREEN」便可説是RAXEL的必殺攻擊，因為此招能將對手踢至高空，如再用「SKY SCREEN」不斷作空中攻擊便可一直釣到死為止，至於此招除「人人受用」外，如將對手踢至牆邊效果便更佳。

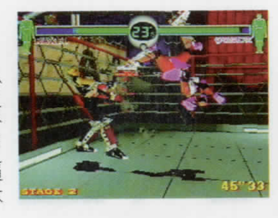






RAXEL vs GRACE

基本上電腦GRACE的下盤攻擊並不大強，但由於她動快及有一招後翻踢，故玩者先要守了她的第一輪攻擊，之後便可以「SKY SCREEN」踢開她，但不要空中攻擊，因為如用「RUNNING TACKLE」追擊便可將她逼到牆邊，之後便可用「SKY SCREEN」及以牆的地利不斷釣她。





RAXEL vs PICKY

由於PICKY一開始便會搶攻，而且多是拳擊之後的連續技，因此在開始時玩者只要立刻輸入「SKY SCREEN」便可立刻將他踢得好高、好高，如果他受身便更好，因為可慢慢看準位置及時間再以「SKY SCREEN」釣他，當他跌向牆邊便可先前衝，當他差不多落地時便以「DEATH SPIN KICK」掃頭再釣，到時佢唔死都爆甲！





RAXEL vs TOKIO

雖然TOKIO因為腿技利害而能作戰鬥範圍的主動控制，但致命點便是連續技長而硬直時間長，此外其下盤亦不強。因此，玩者只要先防守，之後便可以「SKY SCREEN」釣他，但如第二次不中便不宜再作追擊，於「SPEED KICK」作DOWN攻擊後便最好暫時中收手。至於萬試萬靈的便是↓＋K＋G的「SLIDING KICK」，劏不中可拉後再劏，直至永遠。





RAXEL vs SANMAN

對付SANMAN可説很簡單，在擋去第一段攻擊後便以「SKY SCREEN」釣起，之後以「RUNNING KNEE」追頂，跟着以「ROLLING BAT」小屈，之敵人除已被扣去超過一半能源，同時已背向牆。這時，當然又是看準位置以「SKY SCREEN」踢至死為止。







RAXEL vs HONEY

對付防守力強的HONEY，當使用「SKY SCREEN」時便要小心，因為她很喜歡以「GUARD & ATTACK返技」攻擊，有時甚至以二段攻擊，如防守不慎便會中招，故對她時可先以↓＋K＋G的「SLIDING KICK」劏下段，並在她起身時以「SKY　SCREEN」釣起及以「RUNNING KNEE」追頂至牆邊，當以「SKY SCREEN」取勝多數可把她踢至場外。






RAXEL vs RAXEL

於對回相同人物RAXEL時，玩者便要注意不要隨便使用「GUARD & ATTACK」，否則很易會被撻，此外不論誰是主動，只要拉遠距離電腦便會用前衝攻擊，故只要對方一衝來玩者便要以「RUNNING TACKLE」先發制人。此外如「SKY SCREEN」後距離不合，玩者便可以「DEATH SPIN KICK」掃頭，因為除破壞力較大外，不中也可以「SPEED KICK」作DOWN攻擊。





RAXEL vs JANE

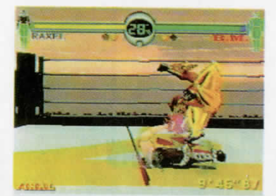
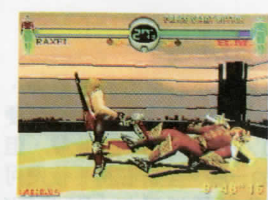
由於JANE擅於偷位撻，故當使用「SKY SCREEN」時便要小心，否則很易被撻。至於策略上玩者應先以「LIGHT THROUGH」開路，之後才以「SKY SCREEN」釣。但一般來説較保險的方法是防守後用投技，之後以「RUNNING KNEE」或「RUNNING TACKLE」追擊至牆邊，最後又是「SKY SCREEN」不斷釣她。





RAXEL vs B.M.

有下段強攻，又可釣起對手，即是可輕易地處理B.M.！只要先擋去第一段攻擊，之後用↓＋K＋G的「SLIDING KICK」，跟着再用「SPEED KICK」便可斬到一筆。此外當對手在牆邊時，即使「SLIDING KICK」剷過攏亦可先以「LOW SPIN KICK TURN」防後轉身，跟着便可立刻以「SKY SCREEN」繼續開山劈石。


TOKIO vs BAHN

在對付BAHN時，玩者便要練習TOKIO的基本攻擊程序，那便是輸入「COMBO．BACK EDGE」後以「SPEED KICK」DOWN攻擊。因為「COMBO．BACK EDGE」的好處是第一腳即使落空也有進行速度較快的拳擊補位，而之後的便是最簡單直接的追擊，如全部擊中己可扣去差不多四分一能源。此外前衝攻擊「FIRE DARTS」亦是十分好最，因為即使被擋敵人也會稍作硬直，玩者可以立刻再作搶攻。

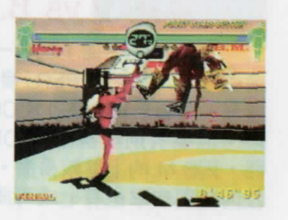




TOKIO vs GRACE

對付GRACE的方法其實不大複雜，由於她的回復力較快，故不大適宜用「COMBO．BACK EDGE」。相對只要先擋去攻擊，之後便可用「LOW SPIN KICK」或「TRIPLE LOW SPIN」，但編者便多喜歡用「TRIPLE LOW SPIN」，因為即使第二、三吓打不中敵人也無法接近，如對方受身跳到後面更可以「TURN ROLL KICK」防後及立刻再接「TRIPLE LOW SPIN」。





TOKIO vs PICKY

由於PICKY只會蠢蠢地不斷使出連擊，故玩者只要在他完成攻勢及硬直時用「OPEN UPPER」釣起他及以「SPIN OF KICK」踢頭，之後再入「TRIPLE LOW SPIN」及完成基本攻擊程序便只剩下一個無血人。





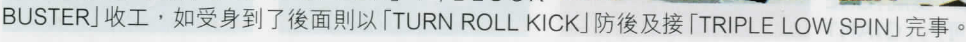


TOKIO vs TOKIO

對付TOKIO其實也不是太難，在開始時先擋去攻擊，之後以「COMBO．BACK EDGE」食佢硬直，跟着以「FIRE DARTS」將他踢到牆邊，最後前衝到他面前及等他起身，然後入「TRIPLE LOW SPIN」，之後如對方仍在面前便可以「OPEN UPPER」＋「BLOCK BUSTER」收工，如受身到了後面則以「TURN ROLL KICK」防後及接「TRIPLE LOW SPIN」完事。







TOKIO vs SANMAN

由於SANMAN很喜歡蹲下及使用投技，故在防守他的搶攻後便可以「OPEN UPPER」釣起及「COMBO．BACK EDGE」空中攻擊，在補多一個「SPEED KICK」後便待他起身，跟着有空位便以「TRIPLE LOW SPIN」攻擊反以「FIRE DARTS」結束。





TOKIO vs HONEY

對付防守力較強的HONEY，玩者必需着重防守方面，在對方硬直時一是以「OPEN UPPER」釣起接「COMBO．BACK EDGE」，又或在「TRIPLE LOW SPIN」及對方受身後輸入「BLOCK BUSTER」，跟着以「RUNNING TACKLE」追擊至牆邊，最後只要找到一次機會便可不斷以「OPEN UPPER」釣到死為止。





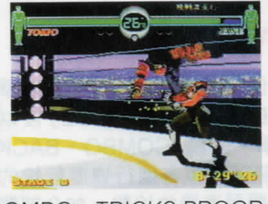
TOKIO vs RAXEL





在對戰RAXEL中，玩者除要小心對方的連擊外，更要注意他會失驚無神使出後翻踢，當在找到空檔時便最好以空檔較少的「COMBO．BACK EDGE」攻擊，但記着如不得手便不要按最後的一腳。至於在得手後便可以「FIRE DARTS」追擊及在落地時以「BLOCK BUSTER」攻擊，這點的好處是如對方攻擊先便會變成GUARD＆ATTACK返技。

TOKIO vs JANE


對付JANE其實又是那度板斧，在防守後便可以「TRIPLE LOW SPIN」或「COMBO．BACK EDGE」開路，得手便以「FIRE DARTS」追擊，但要記着對JANE時不要亂用GUARD＆ATTACK，否則多會被撻。至於切記的是在「COMBO．BACK EDGE」中，如頭四個攻擊也落空便可將最後一腳由「K」改成「↘+K」即由「COMBO．BACK EDGE」變成「COMBO．TRICKS PROGRAM」，通常最後一踢也會得手，令玩者避免了被撻的危險。

TOKIO vs B.M.





就對B.M.方面，玩者一定要先擋去頭一段急攻，之後可以「OPEN UPPER」接「COMBO．BACK EDGE」連擊，跟着是「SPEED KICK」DOWN攻擊，完成第一階段。但編者則較喜用「COMBO．BACK EDGE」，開路，因B.M.的下盤較易掃。至於在攻擊後，基本上不論任何前衝攻擊也有七成可成功的，之後玩者只要不貪心追擊，相反先拉後距離便可不斷以前衝攻擊收工。

SANMAN vs BAHN





由於SANMAN本身手短腳短，故在基本戰術上不宜多作突進攻擊，相反由於他的投技破壞力極強，因此玩者應多作接近戰及隨時趁機使用投技，當中「GIANT SWING」更是首選，因一次可扣去四分一的能源。在對戰BAHN中，在對方攻擊後便可以「JACKKNIFE THROW」將對手鈎到高空及連擊，又或是在對手硬直時以「GIANT SWING」攻擊。至於一般來說可先以「MIDDLE SANMAN KICK」將對手打跌，在面向腳時入「GIANT SWING」便會變成「GIANT SWING 2」，最後以「SANMAN ATTACK」完成該段攻擊。

SANMAN vs GRACE





基本上SANMAN的「ONE TWO HAMMER」是頗惡的，但由於硬直時間長，故如空振便會被立刻反攻，因此輸入時玩者應先只入兩次「P」，即「ONE TWO PUNCH」，如得手才決定入最後一粒拳掣，變成「ONE TWO HAMMER」，在對手倒下後便可入「GIANT SWING 2」，不過編者便較主張用「MEGATON STAMP」便算，因電腦回復時間較快，如失手便有可能被反擊。

SANMAN vs PICKY





一開始先擋去PICKY的快攻，之後在他硬直時「GIANT SWING」以侍候，之後通常對手己手在牆邊。這時先以前衝攻擊作環境上的控制，以保持對手背向牆為目的，最後可以「JACKKNIFE THROW」拋打及以「ONE TWO HAMMER」空擊及在落地後以「MEGATON STAMP」收工。

SANMAN vs TOKIO





由於TOKIO主擅於遠距離作戰，故玩者如在接近戰方面運用得宜絕對可大比數勝出的。一開始先擋去攻擊，之後在硬直時入「GIANT SWING」，跟着立刻前衝以「RUNNING PEACH BOMBER」或「SANMAN ATTACK」重擊剛站起的敵人及再加「MEGATON STAMP」，最後可以「JACKKNIFE THROW」或「SANMAN UPPER」釣死他。



SANMAN vs SANMAN





對付SANMAN的最有效方法便只有一個——「GIANT SWING」!「GIANT SWING」!「GIANT SWING」!因為他攻擊後的硬直時間是很長的，故只要用數次「GIANT SWING」便可收工，而近身可以「ONE TWO HAMMER」、「JACKKNIFE THROW」或「SANMAN UPPER」娛樂，不過記着拋開他後記着要以「SANMAN ATTACK」追擊，因為對方也會立刻作前衝攻擊，故要先下手為強。

SANMAN vs HONEY





對付HONEY這種對手便唯有用龜型戰法，因為SANMAN的手腳實在太短。在防守後，玩者便可以「JACKKNIFE THROW」、「SANMAN UPPER」或「DOUBLE UPPER」把她釣起，之後在空中以「BLOCK BOMBER」空 擊，跟着以「SANMAN ATTACK」追擊。同樣地可伺機以「GIANT SWING」作大攻擊。

SANMAN vs RAXEL





雖然RAXEL的攻擊十分快，但其實當中是有大量機會給SANMAN這類人物作為攻擊的踏板的。戰鬥中玩者當然又是找機會使出「GIANT SWING」，但有趣的是RAXEL是很喜歡用後翻踢的，只要防守得好便可立刻以「GIANT SWING」得手，之後再以「SANMAN ATTACK」便可取後主動優勢，再以「GIANT SWING」得手。

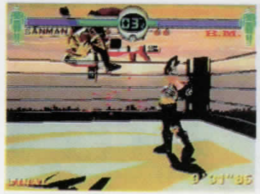
SANMAN vs JANE

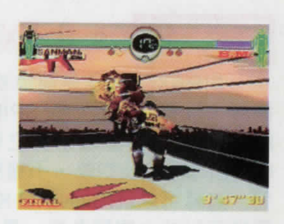




由於JANE防守力強兼動作大上大落，故這版中「GIANT SWING」會很難得手，故不大適宜使用。相對來說應靜待對手的攻擊後硬直時間，之後以「JACKKNIFE THROW」及站立踢空追，跟着以「RUNNING PEACH BOMBER」或「SANMAN ATTACK」重擊，如不中的話應可偷到硬直施以「GIANT SWING」。

SANMAN vs B.M.





正如其他人物一樣，一開始時便要先擋去他的速攻，但要記着的是這版不大適宜使用「GIANT SWING」。不過由於對手的特殊體質，故基本攻擊亦十分奏效，戰鬥中只要先擋去其攻擊，之後以「JACKKNIFE THROW」釣起及以「BLOCK BOMBER」空擊及以前衝攻擊追擊。此外在埋身時亦可以普通的投技處理，萬試萬靈。

JANE vs BAHN





由於電腦的JANE不是常用UPPER系的攻擊，不少人也以為JANE的UPPER攻擊不是很強，但正如之前所說，此遊戲的靈魂便是如何釣起敵人，故玩者定必要熟習「TOSS UPPER」及「RISING UPPER」，因為這可是一連串攻擊的前奏，而「TOSS UPPER」則最為常用。此外在BAHN這版玩者更要先熟習其常用的投技「CLINCH PUNCH」及「DOUBLE WALL STRIKE KNEE」再加DOWN攻擊「SPEED KICK」。此外掌握到「TORNADO PUNCH」的進行時間也是必要的一課。

JANE vs GRACE





於基本能力值上其實JANE是高出GRACE很多的，故在這版大可順使練習JANE於上下兩段的基本連續技，而上段則是「DOUBLE CLAP RUSH KICK」，下段便是「LOW SPIN UP」。此外為求減少因硬直而被攻擊，玩者亦要習慣使用「LOW SPIN KICK」試水，當然「TOSS UPPER」後接「DOUBLE CLAP RUSH KICK」或「TORNADO PUNCH」是最基本最有效的攻擊，而敵人被擊飛後「RUNNING KNEE」或「RUNNING TACKLE」亦是必然的。

JANE vs PICKY





對戰PICKY亦是先擋對方速攻，之後以「TOSS UPPER」釣起，但玩者必要靈活運用空擊方法，如敵人高而不遠便可以「TORNADO PUNCH」空擊，但如又高又遠便要以「RUNNING KNUCKLE」空擊，此外如「TOSS UPPER」後飛得不高便可以「LOW SPIN UP」掃較易中的下段。

JANE vs TOKIO





同樣地先擋去對方的搶攻，之後以「TOSS UPPER」釣起及以前衝攻擊追擊至牆邊，之後便可先防後攻以「LOW SPIN UP」或「DOUBLE CLAP RUSH KICK」攻擊及以「RUNNING TACKLE」追回牆邊，如最後一吓以「TOSS UPPER」完成更多數可把敵人掛在網上。

JANE vs SANMAN





由於SANMAN是很喜歡受身的，故在擋格他的攻擊後一是以「DOUBLE WALL STRIKE KNEE」還火加DOWN攻擊「SPEED KICK」，一是以「TOSS UPPER」釣起，如對手受身便以站立踢釣至牆邊後以「RUNNING KNEE」或「RUNNING TACKLE」追擊，這樣一來便已把他逼至牆邊，玩者亦可為所欲為。

JANE vs HONEY





同樣地HONEY亦很喜歡空中受身的，故玩者在防守後的攻擊除以釣起她為目的外，亦要預計如何將她釣至牆邊，如不遠的話便可以「BLOCK STRAIGHT」攻擊，但如遠的話便要以站立踢釣遠她。至於在牆邊釣起後，第一吓可先用站立踢再釣高，之後便可不斷用「TOSS UPPER」釣至死為止。

JANE vs RAXEL





對RAXEL亦是先擋搶攻，但同時亦要小心他的後翻踢，玩者可以「LOW SPIN UP」或「DOUBLE CLAP RUSH KICK」先攻擊，之後等對手過來便以「TOSS UPPER」開路及空擊，不過對方亦有可能會以後空翻跳開，這時可以「RUNNING KNEE」追擊及將他踢至牆，同時可以站立踢屈多吓。最後最然是以牆作地利攻擊。

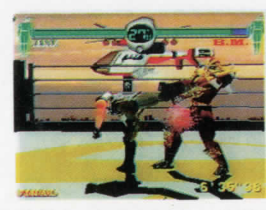
JANE vs JANE





由於電腦的JANE是很會趁機使用投技的，故在這版玩者絕對要減少空振。至於在攻擊方面，玩者切記不可一招打到老，這版中應以「LOW SPIN UP」及「DOUBLE CLAP RUSH KICK」交替攻擊，當有機會便以「TOSS UPPER」釣起對手及以「TORNADO PUNCH」或「BLOCK STRAIGHT」追擊。

JANE vs B.M.





由於JANE本身攻擊又快又強，因此在對戰B.M.時應十分輕鬆。同樣地玩者先要防守他的搶攻，之後不論是「LOW SPIN UP」或「DOUBLE CLAP RUSH KICK」也會照單全收，此外當然最好是先以「TOSS UPPER」釣起接「DOUBLE CLAP RUSH KICK」連擊。而對手亦很喜歡食「RUNNING TACKLE」的，可說百發百中。

HONEY vs BAHN

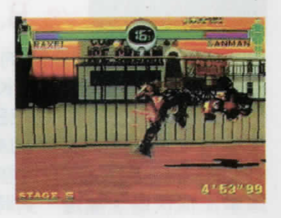




除MAHLER外，HONEY可說是全個遊戲最強的人物，單是可釣起敵人的攻擊除有「CAT UPPER」外更有與RAXEL的「SKY SCREEN」效果相同的「JACKKNIFE KICK」，而且她更有極易輸入的空中投技「HONEY AERIL」，故基本上只要再適當地配合投技，即使是最簡單的攻擊也可達到最佳效果。而在這版中，玩者便要熟習「CAT UPPER」、「WALL THROW」及以「唏唏唏唏唏」來控制倒下的敵人保持在牆邊。

HONEY vs GRACE





於這版中，玩者可集中以「LEG BEAT」攻其下盤，另外亦可以「CAT UPPER」釣起對方及以「BLOCK BOMBER」或「RUNNING TACKLE」空擊。至於如有信心的話，其實「COMBO．CAT KICK」是更好用的，因為它最後一腳是可釣起對手的。

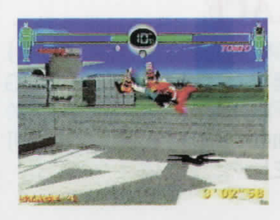
HONEY vs PICKY





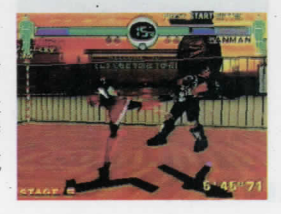
在對付PICKY方面，同樣亦是先擋去對方的攻擊，之後便以「CAT UPPER」釣起及以「RUNNING STRAIGHT」及「RUNNING TACKLE」追至牆邊，當到達牆邊後，玩者只要看準機會及夾好對方落下的時間便可以「CAT UPPER」釣死對方。

HONEY vs TOKIO


由於TOKIO是不大喜歡受身的，因此他便是練習空投「HONEY AERIL」的好材料。玩者只要在他攻擊後的硬直以「CAT UPPER」釣起他，同時跳上空中及把方向桿拉向「←」，當敵人與自己平排時便按「P+K+G」便可成功將敵人空投。此外對TOKIO亦不大適宜用「COMBO．CAT KICK」，相反以「LEG BEAT」攻下段會有便佳效果。

HONEY vs SANMAN





就SANMAN來說玩者便要減少接近戰的機會，而為求減少硬直時間，故應多用「LEG BEAT」，由於最後一腳是將對手伸開，故可以「RUNNING TACKLE」代替本來應有的空擊。但如有機會亦應以「CAT UPPER」或「JACKKNIFE KICK」將對方釣起反作空擊。

HONEY vs HONEY





由於HONEY的防守頗堅固，因此在這版中玩者只可對「LEG BEAT」及「COMBO．CAT KICK」作試水態度。而相對來說「CAT UPPER」亦最好以破壞力更大及釣得更高的「JACKKNIFE KICK」取代，同時要更着重以「RUNNING TACKLE」或「RUNNING STRAIGHT」作空擊及追擊，以逼對手埋牆為目的。

HONEY vs RAXEL

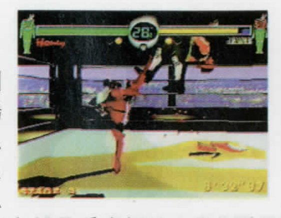




對於RAXEL同樣亦是先守後攻，而他後翻踢後便可以「BLOCK SLAP」或「BLOCK BOMBER」打空位。至於先以「JACKKNIFE KICK」開路及以「RUNNING STRAIGHT」空擊接「RUNNING TACKLE」追擊也是基本的攻擊程序。



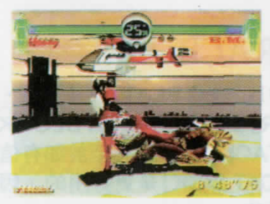
HONEY vs JANE





由於有「JACKKNIFE KICK」旁身，故只要掌握到時間的控制便可說是天下無敵，開始時先守，之後在場中以「JACKKNIFE KICK」釣踢，跟着看準位再以「JACKKNIFE KICK」釣，如這時受身便最好，因為只要兩吓便會到牆邊。當到牆邊只要先再守，跟着便可以「JACKKNIFE KICK」及牆的反彈釣到死為止（事實上對方越是受身便越易掌握時間！）。

HONEY vs B.M.


在HONEY面前B.M.的攻擊實在毫無用武之地，先擋其速攻，之後以「JACKKNIFE KICK」釣，跟着再釣，如不中可立刻以「SPEED KICK」補中，在起身後可先待他攻擊，之後又以「JACKKNIFE KICK」釣，加上「RUNNING STRAIGHT」空擊接「RUNNING TACKLE」追擊便很快逼至牆邊，到時做乜都得。

PICKY vs BAHN





就基本能力來說其實PICKY與HONEY是頗相似的，但由於PICKY的手腳較短，故使用時便要較着重機動力方面，於防守後一起手便以速攻取勝。至於常用技方面，上段有「BOARD HASH」、「ONE TWO COIN」及「COMBO．SKIPPING KNEE」，下段有「TOE ＆ HIGH KICK」及「HEEL DROP」，釣打的有「UPPER」，前衝有「DASH AIR」接「FLIB KICK」，至於空投「AIR GRAB」亦十分惡。

PICKY vs GRACE





在對戰GRACE時，基本上如未熟習「AIR GRAB」當然最好以「UPPER」釣起及「COMBO．SKIPPING KNEE」空擊，但以基本上下段連擊亦己十分好用。至於在接近時亦可以「TOE ＆ HIGH KICK」攻擊，之後亦可看準位置接「BLOCK KNEE」。



PICKY vs PICKY





在對回PICKY中，玩者便可領悟到PICKY其實除以「UPPER」釣打外，另一有效攻擊方法便是以「WALL RUSH」這投技作接點，之後以前衝攻擊作主攻，而這便可說是最適用於PICKY的高機動打法。而編者便推薦以「DASH AIR」作主攻，因為如擊不中亦可接強力的「FLIB KICK」，但當然要看清前路及考慮到對手的回復能力才選用。

PICKY vs TOKIO





首先要補充一點，那便是在「UPPER」後是不能接「DASH AIR」的，因為命中率在這條件上實在太低，故在「UPPER」後應接「COMBO．SKIPPING KNEE」或其他前衝攻擊如「RUNNING BOARD SLAP」。而對TOKIO便可單以「TOE ＆ HIGH KICK」或「COMBO．SKIPPING KNEE」出擊，又或正常地先以「UPPER」釣起。當然，如有信心更可用「AIR GRAB」，好玩好多㗎！

PICKY vs SANMAN





在對SANMAN中，除在「UPPER」後應減少使用較長的連擊，否則便很易被反擊，故一般來說應以「BOARD HASH」、「ONE TWO COIN」及「HEEL DROP」作防守攻擊，得手後便要預計對方身後有否足夠空位讓PICKY降落，如有的話便可刻意令「DASH AIR」落空，之後以「FLIB KICK」重擊及將之踢到老遠，之後對方身後如仍有空位便可不斷繼續，沒有便可以「RUNNING BOARD SLAP」追擊。

PICKY vs HONEY





對付HONEY的方法便只有先防守後速攻，不讓她有回氣的機會，故策略上便分為兩部份。一是先以「ONE TWO COIN」將她稍為逼後，跟着先釣「UPPER」，之後以「COMBO．SKIPPING KNEE」空擊至牆，另一法便是以「WALL RUSH」將她投向牆邊，再以「RUNNING BOARD SLAP」屈她留保持位置，而兩者最後也只要防守及看準一次機會便可再以「UPPER」接「COMBO．SKIPPING KNEE」靠牆打至死為止。

PICKY vs RAXEL





由於RAXEL的回復力較快，故在這版刻意令「DASH AIR」落空接「FLIB KICK」是很危險的事。而基本戰法便同是以「UPPER」接空擊或是「WALL RUSH」接前衝攻擊，當然，能熟習使用「AIR GRAB」會更輕鬆，起碼不用艱苦經營便大有斬穫。

PICKY vs JANE





對戰JANE時，PICKY的最大勝算便是「UPPER」得手後的空擊，故一般來說玩者不應作無謂的攻擊，以免被她施以投技或以「GUARD & ATTACK返技」反擊。而在得手後最穩陣的前衝攻擊便是「RUNNING BOARD SLAP」，之後便要等待下一次的機會。同時，在這版中玩者亦應盡量少用GUARD & ATTACK攻擊。

PICKY vs B.M.





相對JANE來說，對付B.M.便輕鬆得多了，在擋去他第一段攻擊後便可立刻接「UPPER」後連「AIR GRAB」或「COMBO．SKIPPING KNEE」，而「COMBO．SKIPPING KNEE」亦可單體出擊，當距離拉遠後以「RUNNING BOARD SLAP」追擊更有八成中。

MAHLER vs BAHN





論實力，MAHLER其實只是比B.M.少兩招「GUARD & ATTACK返技」，但又多了一招「STRONG UPPER」(B.M.是沒有單獨的UPPER攻擊的。)，而且他連最基本的連續技「BLOW COMBO．UPPER」最後一吓也可釣起人，每招硬直時間又短，故隨時地，很易地，他也可一口氣於空中把對手幹掉，所以MAHLER可説是無敵的，基本上控制得好夾到時間位置便可出擊兩次便何把對手KO。

MAHLER vs GRACE





對GRACE時，玩者只要先防守，之後用「BLOW COMBO．UPPER」，當對方被擊飛後只要在其降落位置再輸入「BLOW COMBO．UPPER」便會打至牆邊，如時間夾得好便可打到永遠，但甩了也不怕，拉後再來，間中可以「RUNNING STRAIGHT」空擊。

MAHLER vs PICKY





先防守他的速攻，之後只要「HIGH & SIDE KICK」得手便可把他打至牆邊，之後繼續以「BLOW COMBO．UPPER」釣打，如不幸甩了便可先立刻轉身同時輸入「HURRICANE PUNCH」，那麼對手如不防守便立刻KO，但如被擋便可先防守，跟着以「HIGH & SIDE KICK」還火。

MAHLER vs TOKIO

由於TOKIO的回復力快及喜歡受身，故在擋去開始時的先制攻擊後便可以「BLOW COMBO．STRAIGHT」將他直轟埋牆，之後再以「RUNNING STRAIGHT」屈他留在牆邊及再以「BLOW COMBO．UPPER」釣並於空中以「HIGH & SIDE KICK」空擊便可收工。





MAHLER vs SANMAN

因為SANMAN的受身較為穩定，故他可是練習空投「BLACK BALL」的好對像。戰鬥中可先以「STRONG UPPER」將他釣起，同時立刻推緊「↑」來跳，當對手與自己接觸時便立刻輸入「←＋P＋K＋G」，這樣MAHLER便會抽着空中的對手及摔他落地。





MAHLER vs HONEY

因於HONEY會多用受身攻擊，故可在擋去她的搶攻後以「HIGH & SIDE KICK」將她踢至牆邊後及先拉後，待她衝來及作前衝攻擊時先發制人以「RUNNING TACKLE」將她頂回牆邊，之後立刻以「SILDING KICK」剷她，最後以「BLOW COMBO．UPPER」釣她便OK，但如她受身跳到後面便要準備改以「TURN HIGH KICK」或「GERMAN'S FLEX」完事。





MAHLER vs RAXEL

對於RAXEL亦先要擋去其搶攻及小心其後翻踢，一有機會便可以「STRONG UPPER」接「HURRICANE PUNCH」來重擊，之後只要靠牆用「BLOW COMBO．UPPER」釣到他便可令他不能再翻身，監生將他屈死。





MAHLER vs JANE

對於MAHLER的「BLOW COMBO．UPPER」JANE可是有特殊辟好的，只要先用「STRONG UPPER」接「HIGH & SIDE KICK」便可屈她跌到牆邊，之後只要埋身出「BLOW COMBO．UPPER」，即使頭兩吓不中第三吓她也會自動食，之後只要夾好她的受身便可釣着她的腳來玩，玩到死為止。

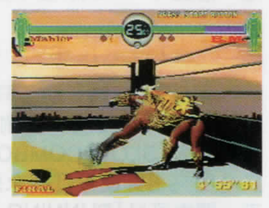


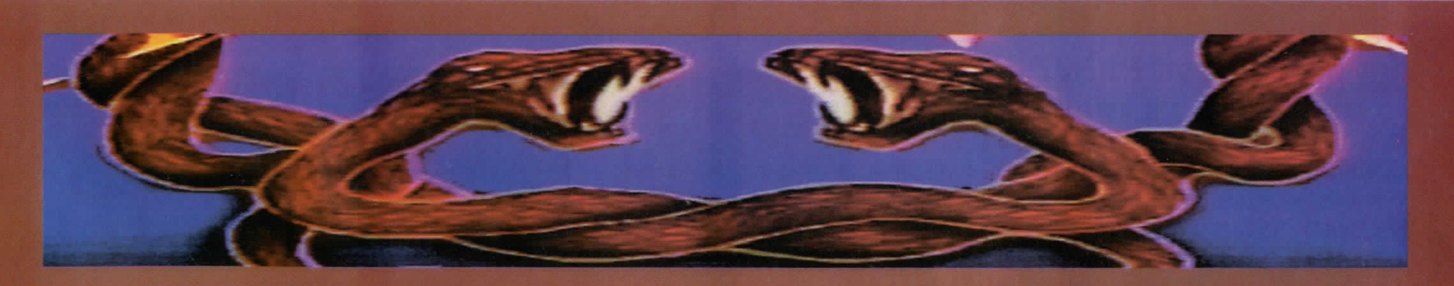


MAHLER vs B.M.

聽講MAHLER本身與B.M.是有私怨的，故此他才中途出現向B.M.挑戰，而在這裏MAHLER便可盡情滿足自己的破壞感了。開始時先擋去速攻，之後以「STRONG UPPER」釣起及接「HIGH & SIDE KICK」，跟着以「RUNNING TACKLE」追擊，之後對手只剩下不足一半的能源，最後伺機重覆完成復仇大計。









心跳回憶～FOREVER WITH YOU～
純愛手札 第四章

文：米奇



製造商：KONAMI
價格：6800日圓（DELUEX版）、9800日圓（SPECIAL版）
容量：CD-ROM







理想對象和底線

很多讀者都來信問為甚麼在我們刊出的各個女孩子的對象條件中，都會有理想點和底線這兩項。這道其實很簡單——在《心跳回憶》之中的女孩子都跟現實世界的女孩子一樣，心目中都會有個白馬王子，當然，其實當你的表現到達一定水平的時候，那個女孩子還是會喜觀跟你交往的，但假如你的表現好到達至她心目中的白馬王子水平，即到達甚至超越理想點時，那麼無論你做甚麼事情，她對你都會千依百順——做一些會提高女孩子對你的傾慕程度的事情時會得到額外的獎分，做一些會降低女孩子對你的傾慕程度的事情時可減少所扣的分數。

相反地，假如你的表現大大脫離她心目中理想對象的形象，甚至到達她難以忍受的水平時（即相關參數低於底線），就會變成所謂「雖無過犯，面目可憎」的狀態，即使你做一些討好她的事情，也不會得到預期的效果。而假如你做一些令她反感的事情，就更會令她對你的傾慕程度進一步降低。

這些數值雖然對各位追求女孩沒有決定性的影響，但作為一個《心跳回憶》迷，我想是有必要了解這些細節的。

封殺策略

除了上面提到有關底線的問題外，有些讀者也來信提到有些甚麼方法用來抑制女孩子出現。這個問題其實綜合米奇在PS版和SS版所提出過的資料，大家都可能會了解到箇中方法，但既然有讀者提到，就讓米奇在「純愛手札」最後一章中老調重彈一翻。

學部封殺法

在眾多女孩子中，只有清川望和古式由加利是只會參加一種學部的，清川望是水泳部，古式由加利是網球部。由於藤崎詩織的所屬學部受你所輸入的出生日期所影響，所以你就可以藉着設定詩織的出生日期來阻止這兩個人物的其中一個出現，只要你讓詩織加入她們所屬的學部便可以了。

關於詩織所屬學部的算式，在第28及29期《遊戲誌》均有刊載。

參數封殺法

鏡魅羅和朝日奈夕子這兩個角色雖然不可能以學部封殺法來封殺，但由於她們登場的條件數值遍高，鏡魅羅要容姿達101，朝日奈就雜學達91，所以只要小心監察參數的增幅，配合下面提到的年份封殺法，就可以完全不結織她們。

雜學雖然是會影響成績，但只要之前將所有有其他學科都鍛煉好，雜學又達到80以上，應該是可以考得60名以上的，要從97年3月尾至7月中旬這3個半月間將雜學從90提高到130是不會太難的。

容姿方面，其實95年12月到達70點以上、96年在結織到4個女孩子之後超過100點，根本就是一個合理的水平，又符合參加聖誕晚會的條件。

年份封殺法

這點在以前都有介紹過。在《心跳回憶》的設定中，假如你在97年4月升上高中三之前還未結識那個女孩子的話，那麼那個女孩子便從此不再出現，但美樹原愛例外。大家可以這個時間在作為底線，在此之前只在假日和長假期鍛煉跟你不想結織的女孩子有關的項目，平日絕不執行有關指令，那麼一過了97年4月便可以横行無忌了。關於甚麼參數在甚麼指令會導致你結織哪個女孩子，在這四期「純愛手札」中都有記載。

此外，在98年1月1日以後出現的炸彈是來不及爆炸的，大家大可不必理會。

炸彈封殺法

這個方法也提過很多次——每星期都SAVE；對非目標女孩不揪不睬不一同放學；向你提出約會就RESET；一見炸彈就問好雄，但問完之後就RESET回到過去預先解救；跟不喜歡的女孩子約會要選不會留下好印象的選項。

練習賽取勝所需學部出席率

對戰學校	所需出席日數		
大東京高校	30日份		
東風高校	60日份		
第三高校	90日份		
宮前山高校	120日份		
近衛高校	150日份	鬼原高校	270日份
明和高校	180日份	大門高校	300日份
第七高校	210日份	末賀高校	330日份
平城高校	240日份	INTERHIGH	350日份（棒球320日份）

（備註：平日執行部活指令——每天＝1日份；假日執行部活指令——每次＝6日份）

升學就業參數表

未來路向	所需參數
一流大學	文系、理系和藝術都高過135
二流大學	文系、理系或藝術任何兩項高過125
三流大學	文系、理系或藝術任何一項高過115
一流企業	一流大學入學條件＋雜學或容姿高過65
二流企業	二流大學入學條件＋雜學或容姿高過65
三流企業	三流大學入學條件＋雜學或容姿高過65
學部之冠的專用出路	學部出席率高過410日份

美樹原愛



個人資料

出生日：9月5日
星座：處女座
血型：A型
身高：150公分
三圍：
95年：B78、W57、H79
96年：B78、W58、H79
97年：B79、W58、H80
所屬學部：無
興趣：與寵物一同遊玩
電話號碼：CBA-ABCC
未來出路：二流企業

出場條件

達成以下條件中其中至少兩項，令她對妳的傾慕程度提高，便會在最近的聖誕舞會或是情人節中由藤崎詩織介紹給妳認識，或在伊集院家門前相遇（不能參加聖誕派對時）：體育祭中取得第一位名/ 試考試排名被列入左邊一欄的上半部/ 參加運動系學部時在練習賽中勝出/ 參加文系學部時出席率夠高。

對象參數（理想點／底線）

體調	60以上
文系	80以上（148／25）
理系	80以上（148／25）
藝術	80以上（148／25）
運動	60以上（—／—）
雜學	90以上（148／25）
容姿	100以上（148／25）
根性	20以上（—／—）
壓力	50以下



生日禮物

95年：無
96年：小貓毛公仔（小猫のぬいぐるみ）
97年：兔子手套（うさぎの手袋）

聖誕禮物

95年：香蕉鱷魚公仔
96年：小狗咕嘘
97年：小貓枕頭套





事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
每年3至5月第一個星期日	遊樂場（超人表演）	無	美樹原被誤認為是小孩子而被台上的演員擄走
96年以後的夏天	きらめき中央公園	面紅	美樹原帶同狗一起跟你約會
穿夏季校服的時候	學校	面紅	美樹原因沒有帶雨傘而不能回家；友好程度時會一同放學，友好程度低時會借雨傘給她，一星期後會發生還雨傘的事件。
96年以後的秋天	動物園	無	美樹原沉醉地看着動物中的猴子
96年以後的寒假	溜冰場	面紅、運動系數達80以上	美樹原滑倒倚在你身上
聖誕舞會結束後	回家路上	面紅、能參加聖誕舞會、跟美樹原一同回家	美樹原在路上拾到被遺棄的小貓

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	△			（任何答案也可以）	—
きらめき中央公園	△	植樹小徑	在這小徑散步真開心……（あの…この道歩くのって、楽しいです…）	因為跟美樹原同學在一起嘛。（美樹原さんと一緒だからね）	▲
		水池	我們在這裏休息一會好嗎……（あの…少し休ませんか…。）	是嗎，我們休息一會吧。（そうだね。休んでいこう）	△
		櫻花開時（每年3-5月）	我們在這裏多留一會好嗎……（あの…もう少し、いてもいいですか…）	好吧，只要妳喜歡。（いいよ。好きなだけどうぞ）	▲
商店街（ショップ街）	▲	時裝店（ブティック）	請問…這件衫你覺得跟我合襯嗎……（あの…これなんて似合うと思いますか…）	跟妳很合襯啊。（すごく似合うよ）	▲
			我買得太多了。（ちょっと、買い過ぎますたね）	來，讓我給你拿吧。（ほら、持ってあげるよ）	▲
		精品店（ファンシーショップ）	請問…你覺得這個可愛嗎？（あの…これ可愛いと思いませんか？）	這個很襯美樹原同學妳啊。（美樹原さんによく似合うよ。）	▲
			唔…哪一件跟我較合襯呢…？（あの…どれが似合うと思いますか…）	這條有樹熊的怎麼樣？（このコアラのはどう？）	▲
		電子零件店（ジャンク屋）	原來有這麼樣的店子的……（あの…こんな店があるんですね…）	妳不喜歡的嗎？（あんまり好きじゃない？）	▼
			無論來多少次我也無法習慣這裏的氣氛。（あの…何度、ても慣れませんね）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	—
水族館	△	平時	哇…好美啊…（わぁ…綺麗…）	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
			你覺得這條魚是不是很可愛？（あの…このお魚、かわいいと思いません…）	就像美樹原同學妳一樣。（美樹原さんみたい）	▲
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演真有趣……（あの…、イルカのショー。面白かった…）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	▲	平時	我很喜歡來動物園的。（動物園って、大好きなんです）	動物園是個很開心的地方嘛。（動物園って楽しいよね）	▲
			那隻動物在看着這邊啊。（あっあの動物こっち見ましたよ）	因為美樹原同學妳很可愛嘛。（美樹原さん可愛いからね）	▲
		樹熊館（コアラ館）	樹熊真可愛啊…（コアラ、可愛かったですね…）	真的很可愛啊。（本当。可愛いよね）	▲
植物園	△	平時	這裏有很多美麗的花哩。（綺麗なお花がたくさん…）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	△
			不知不覺間竟看得入了迷哩…（思わず見とれてしまいますね…）	妳慢慢欣賞吧。（ゆっくり見ていいよ）	▲

太空館(プラネタリウム)	▲	平時	星星真的很神秘…(星って、神秘的ですね…)	那是數億年前的光芒啊。(何億年も前の輝き何だよね)	△
			那叫甚麼星座?(あの…あれは何っていう星座ですか?)	那叫天琴座啊。(あれは、琴座だよ)	理系120以上／△
美術館	▽	平時	這裏有些美麗的畫哩。(綺麗な絵がありますね)	這張畫你覺不覺得很美麗?(この絵、綺麗だと思わない)	△
			怎樣才能夠畫出這樣的畫呢?(あの…どうしたら、こんな絵が描けるんでしょう?)	不是因為有才能嗎?(才能じゃないかな?)	—
		著名畫家展(95年9-11月)	這個人的畫是不是經常看到的?(あの…この人の絵って、よく見かけませんか?)	的確是經常看到的。(よく見かけるね)	—(二次以後▼)
		彫刻展(97年3-5月)	這件作品到底是甚麼的?(あの…この作品、どうなんでしょうか?)	我覺得這是件精采的作品啊。(素晴しい作品だと思うよ)	△(二次以後▼)
		加基展(97年9-11月)	我對這種畫有點……(あの…私こういう絵は、ちょっと…)	是、是嗎,對不起。(そ、そうだよね。ごめんね)	▼(二次以後▼)
圖書館	▽	平時	好安靜啊…(あの…静かですね…)	那我們也安靜地溫習吧。(俺達も静かに勉強しよう)	—
			我應該把這本書放在哪裏……(あの…この本はどこに、かたずければ…)	讓我待會替妳放好它吧。(俺がやるから置いといてよ)	△
遊戲機中心(ゲームセンター)	△	遊戲機攤位(ビデオゲームコーナー)	呀!這裏有很多毛公仔啊……(あっ、ぬいぐるみが、たくさんあります…)	讓我挾一隻送給妳吧。(取って、あげようか?)	△
			你喜歡些甚麼遊戲的?(あの…どんなゲームが好きなんですか?)	大概是挾公仔遊戲吧?(クレーンゲームかな?)	△
		賭博遊戲攤位(メダルゲームコーナー)	玩得真開心啊…(あの…楽しいですね…)	因為跟美樹原同學在一起嘛。(美樹原さんと一緒だからね)	△
			請隨便用這些金幣吧…(あの…よかったらメダルどうぞ…)	妳拿到那麼多嗎?好利害啊。(こんなに取ったの?すごいね)	—
保齡球場(ボーリング場)	—	平時	怎樣才能令球溜得好一點呢?(あの…どうしたら、うまくいきますか?)	矯正一下姿勢便行的了。(フォームを直すといいかな)	—
			我很倦了……(あの…そろそろ、疲れて…)	那就不要玩下去了。(それじゃ、もう止めようか)	△
卡啦OK(カラオケ屋)	▽	平時	我有點害羞…(あの…私、恥ずかしくて…)	不用介意,等妳想唱的時候再唱吧。(歌う気になるまで、別にいいよ)	△
			這要是能夠改善我怯羞的性格便好了。(これで、内気も直るといいですね)	能夠改到就好了。(直るといいね)	△
遊樂場	△	過山車(ジェットコースター)	我好怕啊…(あの…怖かったです…)	我也有點兒怕啊。(俺も、ちょっと怖かったよ)	▲
			無論乘多少次還是不行…(あの…なんど乗っても、駄目です…)	妳真的不太適合玩這個哩。(本当に、苦手なんだね)	▲
		鬼屋(ゴーストハウス)	好有趣啊。(あの…面白かったですね)	嗯,好有趣啊。(うん。面白かったね)	△
			無論來多少遍也是那麼開心的。(何度来ても、楽しいでしたね)	假如跟美樹原同學一起的話…(美樹原さんと一緒なら…)	—
		摩天輪(大觀覽車)	風景真好。(あの…素敵な眺めでしたね)	我就只看着妳……(美樹原さんの顔を見てたから)	▲
			兩個人單獨共處令人好害羞啊…(あの…二人っきりは、恥ずかしです…)	我感到很高興。(俺も、嬉しいな)	▲
		超人表演(ヒーローショー,96年3月後每個月首星期日)	再看下去我會害羞死…(あの…もう、見てるのが恥ずかしくて…)	對不起,那就不看吧。(ごめんよ。もう止めよう)	▼
			那件毛公仔戲服很熱的嗎…?(あの…ぬいぐるみって、暑いんですか…?)	我聽說是很熱的啊。(暑いって、聞いたことあるよ)	—
		絕叫機械BIBIRU(絶叫マシンビビール,97年3月後)	好恐怖啊…(すごく、怖かった…)	我也有點怕啊。(俺も、ちょっと怖かったよ)	△
			我不行了…(も、もう駄目です…)	妳真的不太適合玩這個哩。(本当に、苦手なんだね)	—
		體感機械VIRTUAL SHIP(体感マシンバーチャシップ,97年12月後)	好有趣啊…(あの…面白かったです…)	隕石來的時候真的嚇一跳啊。(イン石が来たとき、びびったよ)	△
			假如其他事情也可以這樣玩的話我想會很好玩的…(あの…他のもあると、楽しいと思い…)	我也那麼想。(そう思うよ)	▲
		晚間花車巡遊(ナイトパレード,每年8月)		請她去看花車巡遊。(パレードを誘う)	△
泳池(プール)	—	(每年暑假)	(感想)	妳那泳衣很可愛啊。(その水着可愛いね)	▲
			我完全不會游水的。(あの…私、全然泳げないんです)	那我來教妳吧。(俺が教えてあげるよ)	△
海灘	—	(每年暑假)	我穿起泳衣來樣子很怪嗎?(あの…水着変じゃないですか…?)	不,很可愛啊。(全然。可愛いよ)	▲
			看見美樹原睡着了。	用果汁來凍她的臉頰。(ジュースを頬に当てちゃえ)	—
神社	△	緣日(每年8月首星期日)(97年8月3日)		稱讚她的浴衣(浴衣を誉める)	▲
			好美啊…(綺麗…)	那叫昇龍亂七變化。(昇り龍昇れ七変化って奴だね)	▲
溜冰場(スケート場)	–	(每年寒假)	我不會溜冰的……(あの…わたし、滑れないんです…)	那我來教妳吧。(俺が教えてあげるよ)	▲
			冰溶了,所以…(あの…氷が溶けてきてますから…)	讓我來扶着妳。(俺が支えてあげる)	▲
滑雪場(スキー場)	×	(每年寒假)	—	—	×
體育館(スタジアム)	▽	棒球(96、97年4-5、7-10月)	棒球真是那麼有趣的嗎?(あの…野球って、そんなに楽しいんですか?)	我很喜歡看…(俺はわりと好きだな…)	—
		摔角(96、97年3、6、11月、98年1月)	現在他們在做甚麼?(あの…今、どうなってるんですか?)	那是……(開始說明)(今はね、(説明する))	—
			看這個我受不了。(あの…私、こういうの駄目です)	那我們回去吧。(じゃあ、帰ろうか)	▼
電影院	△	猴子野牛(モンキーバイソン)	(感想)	未登場	×
		達瑪的假期(ダーマの休日)	(感想)	未登場	×
		鐵山靠	(感想)	剛才的電影很有趣吧?(今の映画、面白かったね?)	▲
		冰之女豹	(感想)	剛才的電影很普通吧?(今の映画、まあまあだったね?)	—
		加柏超人(カンパンマン)	(感想)	剛才的電影很悶吧?(今の映画、つまらなかったね?)	—
		0077-金眼	(感想)	剛才的電影很有趣吧?	▲
		控訴(告訴)	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
		MOON GATE(ムーンゲート)	(感想)	剛才的電影很有趣吧?	▲
		死靈的雄叫	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
		房客一族(ワンルームス)	(感想)	剛才的電影很普通吧?	—
		在我入睡的時候(私が寝てる間に)	(感想)	剛才的電影很悶吧?	—
音樂會場	△	KNM交響樂團	(感想)	未登場	×
		森田勝里	(感想)	未登場	×
		外田裕也	(感想)	登場	×
		多黑摩委	(感想)	這音樂會很有趣吧?(コンサート、良かったね?)	▲
		波室波惠	(感想)	這音樂會很普通吧?(コンサート、まあまあだったね?)	—
		X-NIPPON	(感想)	這音樂會很悶吧?(コンサート、つまらなかったね?)	—
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很普通吧?	—
		B's	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		SWAP	(感想)	這音樂會很悶吧?	—
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很普通吧?	—
		酒亂9	(感想)	這音樂會很有趣吧?	▲
		JUMP(ジャンプー)	(感想)	這音樂會很悶吧?	—



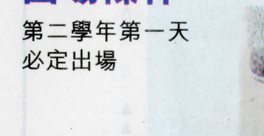
早乙女優美

個人資料

出生日：5月16日
星座：金牛座
血型：O型
身高：155公分
三圍：
96年：B79、W59、H82
97年：B81、W60、H84
所屬學部：籃球部
興趣：玩電視遊戲
電話號碼：CCC-AABC
未來出路：未定

出場條件

第二學年第一天
必定出場



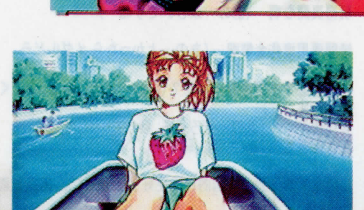
生日禮物

96年：動畫人物變身套裝（チチビンタリカ変身セット）
97年：鬥魂歷史大全（闘魂ヒストリー大全）

聖誕禮物

96年：心跳回憶卡牌遊戲
97年：記憶桌上遊戲2







對象參數（理想點／底線）

體調	60以上
文系	60以上（—／—）
理系	60以上（—／—）
藝術	60以上（—／—）
運動	90以上（128／30）
雜學	80以上（128／30）
容姿	100以上（128／30）
根性	40以上（—／—）
壓力	50以下

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
96年以後的春天	遊樂場	無	給人撞倒當場大哭起來
96年以後的暑假	きらめき中央公園	面紅	跟早乙女一起在湖上泛舟
穿夏季校服的季節	學校	面紅；發生了虹野給你做便當的事件	早乙女嫉妬虹野而學她一樣給主角做便當
97年9月13～30日	學校	微笑	早乙女去修學旅行時給你買紀念品
96年及97年11月	體育館（スタジアム）	無	早乙女投入地看摔角比賽
96年以後的春假	家門前	微笑	跟早乙女玩擲雪球遊戲（發生機會率10%；每年只發生一次）
96年以後的春假	滑雪場	面紅	登山吊車故障停了，嚇得早乙女大哭起來

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	－			任何答案也可	－
きらめき中央公園	△	植樹小徑	優美很怕這麼靜的地方的啊。（優美、こういう静かなところは苦手だな）	散步會令人感到肚子餓的。（散歩はお腹がすいてくるね）	△
		水池	好美麗的水池哩，有沒有魚兒呢？（綺麗な池だなー。お魚いないのかな）	呀，那邊有條鯉魚啊。（あっ、あそこに鯉がいるぞ）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	已經開花了，不過櫻花很快就會稠謝…（もう、満開だなー。桜って、すぐ散…）	正因為這樣才更覺美麗啊。（だからこそ、美しいんだよ）	▲
商店街（ショップ街）	△	時裝店（ブティック）	優美從少就要穿哥哥的舊衣服…（優美、小さい頃からお兄ちゃんのお下が…）	那就來得正好了。（それなら、ちょうど良かったね）	▲
			優美買得太多了。（優美、買い物しすぎちゃった）	讓我給你拿吧。（ほら、持ってあげるよ）	△
		精品店（ファンシーショップ）	這個可愛嗎？（これ可愛いね？）	嗯，這個很襯優美妹妹妳啊。（優美ちゃんによく似合うよ。）	▲
			這麼多種類真是花多眼亂啊…（いろいろあって迷っちゃうな。どれが優美…）	這條銀製的頸鍊的怎麼樣？（この銀のネックレスはどう？）	▲
		電子零件店（ジャンク屋）	這裏好恐怖啊。（ここやだー）	那我門回去了，好嗎？（それじゃ、もう帰ろうか？）	△
			怎麼又來這裏。（またここだー）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	△
水族館	△	平時	嘩一好多好美麗的魚啊！（うわーっ。綺麗なお魚が、たくさんいる…）	真的很美麗啊。（本当、綺麗だね）	▲
			優美也想變成美人魚啊。（優美も人魚姫になりたいなー）	終有一天一定可以的。（いつかきっとなれるよ）	▲
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演好有趣…（今見てきた、イルカのショー。面白かった…）	海豚是脯乳類動物嘛。（イルカって、ほ乳類なんだよ）	▲
動物園	△	平時	動物園有很多寵物…（動物園ってペットがたくさんいるようで…）	還可以看到稀有的動物啊。（珍しい動物も見れるしね）	▲
			看了那麼多，看得優美也倦了。（いろいろ見てたら、優美疲れちゃった）	那我們休息一會吧。（それじゃ、ちょっと休もう）	△
		樹熊館（コアラ館）	剛才看的樹熊很可愛啊。（今見てきた、コアラ。とーっても可愛…）	真的很可愛啊。（本当。可愛いよね）	▲
植物園	▽	平時	花朵雖然美麗，不過卻不會動。（お花って綺麗だけど動かないからなぁ）	但是，看見這些花心境也平靜下來啊。（でも、花を見てると心が和むね）	△
			優美的房間也有以花來作裝飾的啊。（優美のお部屋にもお花を飾ってるんだよ）	真的很美妙啊。（本当、素敵だね）	△
太空館（プラネタリウム）	—	平時	星星真美麗啊。（お星さまって、綺麗だね）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝きなんだよね）	－



			織女星在哪裏啊？(織姫星ってどこ？)	那…到底在哪裏呢？(それは…、何処だろう？)	理系120以上／△
美術館	▼	平時	這裏有各種各樣的畫啊。(いろんな絵があるなぁ)	古怪的圖畫也有很多哩。(変な絵が多いね)	▲
			這副原野的畫很美麗啊，怎麼才能畫到…(この野原の絵、綺麗だね。どうやって…)	一定是很有才華的人啊。(才能が豊かな人なんだよ)	—
		著名畫家展(95年9-11月)	這就那個名人的畫嗎？(これが有名な人の絵なの？)	畫得非常出色哩。(上手だよね)	—
		彫刻展(97年3-5月)	嘩，這個銅像好像機械人啊。(わっ。この銅像、ロボットみたい)	嗯，的確是件精采的作品(うん、素晴しい作品だね)	▲(二次以後▼)
		加基展(97年9-11月)	嘩，這副畫好古怪。(うわぁっ。この絵、変)	我不喜歡這樣的畫…(こういう絵、嫌いなんだね…)	▲(第二以後▼)
圖書館	▼	平時	圖書館好靜啊。(図書館って、静かだね)	呀—大家都在溫習哩—！(あーっ！みんな勉強してる)	—
			你來這裏想看甚麼書？(どんな本読みにきたの？)	會有漫畫書嗎？(マンガはあるかな？)	—
遊戲機中心(ゲームセンター)	▲	遊戲機攤位(ビデオゲームコーナー)	優美雖然是個女孩子，但很喜歡到遊戲機中心來。(優美、女の子だけどゲーセン好きなんだなぁ)	這也沒甚麼問題。(別にかまわないよ)	▲
			玩甚麼遊戲好呢？(どんなゲームしようかなぁ？)	玩射擊遊戲吧。(シューティングだよ)	△
		賭博遊戲攤位(メダルゲームコーナー)	賭博遊戲很有大人的感覺啊。(メダルコーナーて、大人の感じがするねー)	這也很受女孩子歡迎的啊。(女の子にわりと人気あるよ。)	△
			玩跑馬遊戲吧。(競馬ゲームやろうよー)	BLACK JACK又如何？(ブラックジャックは？)	△
保齡球場(ボーリング場)	△	平時	保齡球總是不能好好的直溜的…(ボールが、うまく真っ直ぐに転がらないよ…)	改善一下姿勢便可以了。(フォームを直すといいかな)	△
			你看，優美打出一個好球啊。(見てー、優美ストライクがでたよー)	這是第一個…(まずは1個目だな)	△
卡啦OK(カラオケ屋)	△	平時	優美的唱歌好聽嗎？(優美の歌、上手？)	很好啊，職業歌手一樣。(上手だったよ、プロみたい)	△
			唱甚麼歌好呢？(どんな歌を歌おうかなー)	當然是動畫歌啦。(断然、アニソンだね)	△
遊樂場	▲	過山車(ジェットコースター)	好恐怖啊。(スリルがあったねー)	我也感到有點怕啊。(俺は、ちょっと怖かったよ)	△
			無論乘多少次也是那麼充滿快感。(何度乗っても、カイカーン)	不過妳也開始感到膩了吧？(でも、飽きてきたでしょう？)	—
		鬼屋(ゴーストハウス)	比想像中恐怖哩。(思ったよりすごかったなぁ)	跟我在一起就不怕吧。(俺がいるから大丈夫だっただろ)	▲
			鬼屋裏好暗，甚麼也看不清楚…(ゴーストハウスって暗いね。よく見え…)	我也是，我也是。(俺も、俺も)	△
		摩天輪(大觀覽車)	從摩天輪上看風景真好…。(観覧車のながめって、よかった)	我只看着的臉而已。(優美ちゃんの顔ばかり見てたよ)	▲
			雖然在高處遙遙晃晃的，但不點也不可怕。(高いところで、揺れたのが、怖くなかった…)	因為跟優美妹妹一起所以不要緊(優美ちゃんと一緒だから大丈夫)	△
		超人表演(ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日)	超人表演打得熱血沸騰啊。(ヒーローショーって燃えるねー)	已經打到如火如荼了。(優美ちゃんと一緒だから大丈夫)	▲
			穿戲服的人好像很辛苦哩。(ぬいぐるみを着ている人、大変そうだなー…)	比起拍攝用的已經很好的了。(もう、最高に燃えるぜ)	—
		絕叫機械BIBIRU(絶叫マシンビビール，97年3月後)	BIBIRU好利害啊。(ビビールってすごいねー)	在BIBIRU嚇得呱呱叫啊。(ビビールでびびっちゃったよ)	▲
			BIBIRU很受歡迎啊。(ビビールの人気すごいなぁ)	優美妹妹妳也很受歡迎的啊。(優美ちゃんの人気もすごいよ)	▲
		體感機械VIRTUAL SHIP(体感マシンバーチャルシップ，97年12月後)	真像在太空中旅行啊。(本当に、宇宙旅行してるみたいだね)	隕石飛來的時候真的嚇一跳啊。(イン石が来た時、びびったよ)	▲
			擬似體驗好利害啊。(ギジタイケンて大変だね)	還是做的會更辛苦。(作るほうは大変だね)	△
		晚間花車巡遊(ナイトパレード，每年8月)		請她去看花車巡遊。(パレードを誘う)	△
泳池(プール)	▲	(每年暑假)	(感想)	妳那泳衣很性感啊。(その水着セクシーね)	▲
			優美很擅長游水的。(優美、泳ぎは上手なんだ)	那不是可以教我了嗎？(俺にも教えてくれよ？)	△
海灘	▲	(每年暑假)	快游到外面去吧(早く沖に行こうよー)	好，我們去吧。(よーし、行くかー)	△
			優美的泳姿很好吧？(優美の泳ぎカッコ良かったでしょう？)	嗯，像人魚公主一樣。(うん。人魚姫みたい)	▲
神社	▲	緣日(97年8月3日)	好美麗的煙花啊。(ターマヤー、綺麗な花火だなー)	那叫昇龍亂七變化。(昇り龍昇れ七変化って奴だね)	▲
溜冰場(スケート場)	△	(每年寒假)	優美在冰上是無敵的啊。(優美は、氷の上では無敵だよー)	溜冰是我的擅長。(氷の上なんて、ひきょうだよね)	△
			呀，冰溶了，跌倒的話便大件事了。(あっー、ここ氷が溶けてる…)	讓我來扶着妳吧。(俺が支えてあげるから)	▲
滑雪場(スキー場)	▲	(每年寒假)	你滑雪的程度如何？(スキーはどのぐらい滑れるのかなー？)	滑雪是我的擅長。(スキーなら俺に任せてくれ)	▲
			優美的滑雪裝好有型吧？(優美のこのスキーウェア、カッコイイでしょう)	就像職業滑雪好手一樣。(プロスキーヤーみたい)	▲
體育館(スタジアム)	△	棒球(96、97年4-5、7-10月)	棒球真的那麼好玩嗎？(野球って面白い？)	我很喜歡的啊……(俺はわりと好きだな…)	△
			優美不太認識棒球的球例的，你可以告訴我知嗎(優美、よくルール知らないんだ。教えて…)？	我也不大清楚啊。(俺もよく知らないよ)	△
		摔角(96、97年3、6、11月、98年1月)	摔角令人熱血沸騰啊。(プロレスって燃えるねー)	正是打得火熱啊。(メラメラくるぜ)	△
			你認為摔角野蠻嗎？(プロレスって野蛮だと思う？)	那神聖的運動啊。(神聖なスポーツだよ)	△
電影院	△	猴子野牛(モンキーバイソン)	(感想)	未登場	—
		達瑪的假期(ダーマの休日)	(感想)	未登場	—
		鐵山靠	(感想)	未登場	—
		冰之女豹	(感想)	剛才的電影很普通吧？(今の映画、まあまあだったね？)	△
		加柏超人(カンパンマン)	(感想)	剛才的電影很有趣吧？(今の映画、面白かったね？)	▲
		0077-金眼	(感想)	剛才的電影很普通吧？	△
		控訴(告訴)	(感想)	剛才的電影很悶吧？(今の映画、つまらなかったね？)	▼
		MOON GATE(ムーンゲート)	(感想)	剛才的電影很有趣吧？	▲
		死靈的雄叫	(感想)	剛才的電影很悶吧？	▼
		房客一族(ワンルームス)	(感想)	剛才的電影很普通吧？	△
		在我入睡的時候(私が寝てる間に)	(感想)	剛才的電影很悶吧？	▼
音樂會場	—	KNM交響樂團	(感想)	未登場	—
		森田勝里	(感想)	未登場	—
		外田裕也	(感想)	未登場	—
		多黑摩委	(感想)	未登場	—
		波室波惠	(感想)	這音樂會很有趣吧？(コンサート、良かったね？)	▲
		X-NIPPON	(感想)	這音樂會很普通吧？(コンサート、まあまあだったね？)	—
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很悶吧？(コンサート、つまらなかったね？)	—
		B's	(感想)	這音樂會很普通吧？	—
		SWAP	(感想)	這音樂會很有趣吧？	▲
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很悶吧？	—
		酒亂9	(感想)	這音樂會很普通吧？	—
		JUMP(ジャンプー)	(感想)	這音樂會很悶吧？	—



DARK SAVIOR

文：赤目黑龍



PARALLEL I 攻略（下）

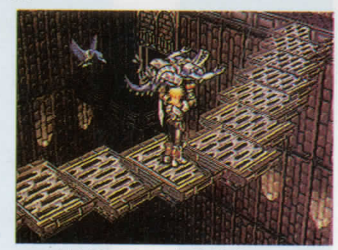
續上回

一方面龍．矢要對付可怕的怪物比蘭，而另一方面，他又答應了力戈亞狄的要求，要在地下壙山之中救出JLO的成員「艾頓」，然而，這亦是一個非常好的機會給龍．矢在拯救艾頓的同時調查有關比蘭的事，因為現在比蘭是登陸在這個獄島之上，有了這些人的幫助，一定可以更快的找到比蘭。

在這段故事之中，出現了另一個非常重要的人物——女忍者「小雪」，她是比蘭利亞的女忍者她的出現使龍．矢起了很大的變化，這二人雖然是各為其主，不過在多次的接觸之中，龍．矢竟然對這位女忍者產生了愛意，可惜的是天意弄人，在對付比蘭的事情上，小雪為了一個受害者，到了最後，龍．矢始終也是救不了小雪，雖然龍．矢最後也將比蘭殺死，不過，他已失去了他生命中最重要的人——他的弟弟、他的戰友、他所愛的人，全部也在這事件之中死去，現在只是剩下他一人孤獨的生存着……



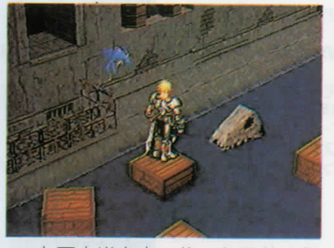
70.在打敗JOHNSON之後，抬着艾頓的龍．矢遇上了「死亡加達」。



71.這條橋是會左右移動的，所以最安全是「逐格逐格」的過。



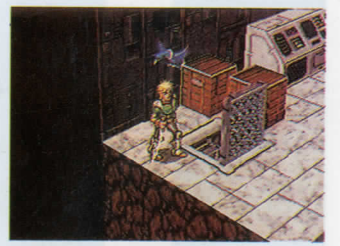
72.到了這裏終也安全了，而艾頓會先行一步，而龍．矢則要由下水道回到JLO的基地。



73.在下水道之中，龍．矢要前進便要跳過木箱和頭骨。




74.這條梯便是「這段」下水道的終點。



75.原來這個便是出口。



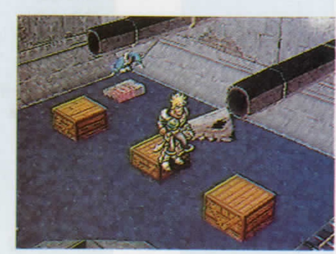
76.由力戈亞狄手上，龍．矢得到了JLO的襟章，之後，JLO的成員便會協助龍．矢的任務。



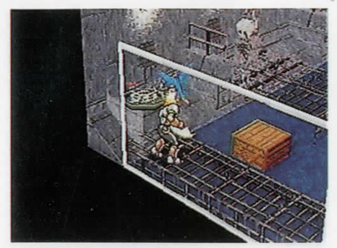
77.艾頓死後，龍．矢得到力戈亞狄的批準進入地下壙山，而且從一樓門旁的JLO成員手中龍．矢會得到比蘭留下的體液。



78.另一方面，在地下壙山之下，所長的手下終於也發現了一個大壙脈，而且是純度極高的比蘭姆壙。



79.前往地下壙山之前是要通過一段地下水道的。



80.這個水閘掣是要打三下才可以將前面的水閘打開。



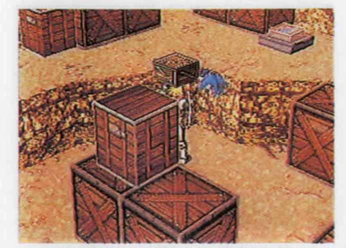
81.這個木箱之中是有煙包的。



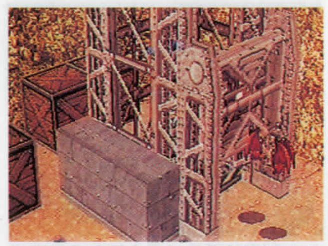
82.打破在入口附近的木箱，便可以有小木箱來壓着「1號掣」。



83.這人便是艾頓死前所説的那個被比蘭附身的「斯加路」。



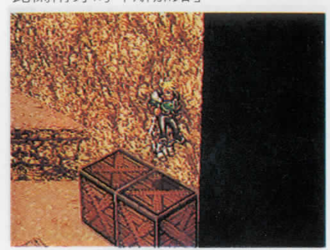
84.在這個位置將這個木箱拋向「2號掣」，便可以將閘門打開。



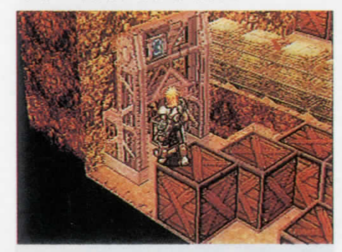
85.小心！閘門一開便會有蝙蝠向龍·矢攻擊。



86.先要踏着「3號掣」，



87.然後，再跳到這個位置，



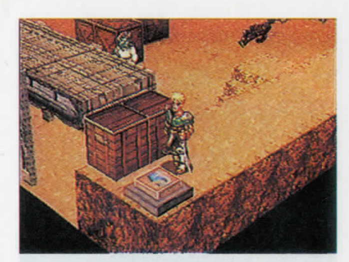
88.之後足不着地便可以到達閘口。



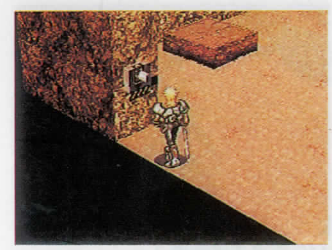
89.這裏的守衛被人一擊殺掉！



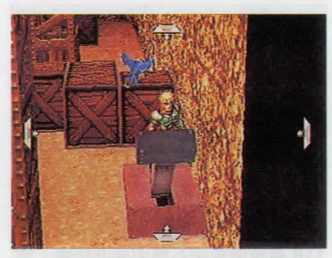
90.從囚犯口中，龍·矢得知原本的4號閘是不能使用的，因為開關掣是在小屋內的，所以要開啟5號掣。



91.不過，只是按「5號掣」是不行的。



92.要開動這個掣，



93.還有這個掣，才可以使運輸帶和浮石開動。



94.經過浮石便可到達閘口。



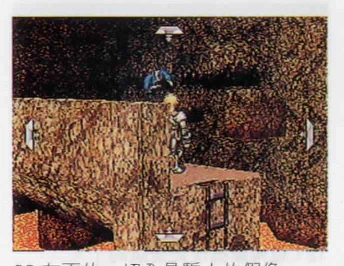
95.另一隻可以CAPTURE的對手「MORG」。



96.這些空雷是非常易避開的。



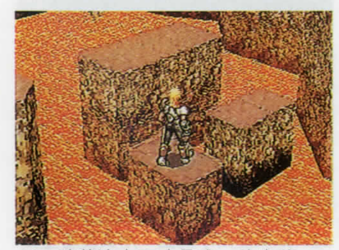
97.由這梯直上，



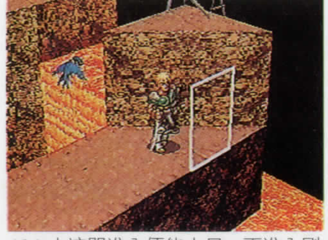
98.左面的一切全是騙人的假像。



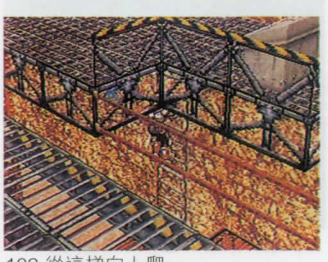
99.只有在這個位置跳下去，



100.踏着這大石才是唯一的出路。



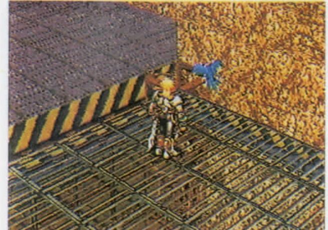
101.由這門進入便能由另一面進入剛才的大山洞。



102.從這梯向上爬，



103.開動這搬運用的起重機。



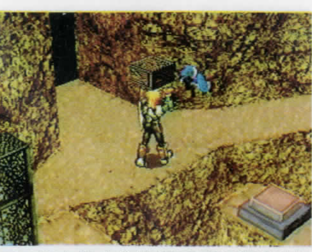
104.起重機會帶龍・矢至頂層。



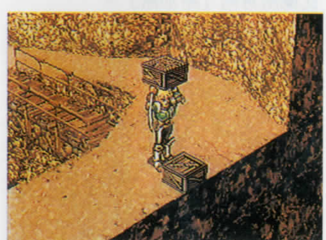
105.小心！後方有石頭追着龍・矢的。



106.原來這裏有一個小木箱的。



107.將木箱向前拋便可以開動機關將大石移開。





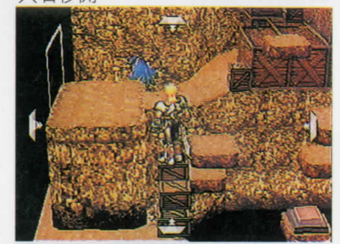
108.在這裏先取一個木箱，



109.再將木箱拋到下方的石塊之上，上方的石塊會將木箱推到機關掣之上。



110.利用餘下的三個木箱在這裏砌梯級。



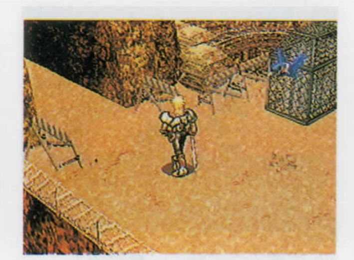
111.跳在這石之上便可以跳到出口。



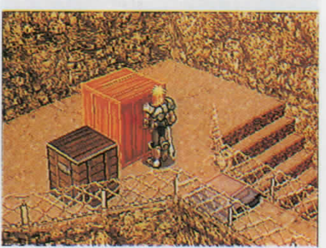
112.在車軌之上，龍・矢遇上了給比蘭附了身的斯加路。



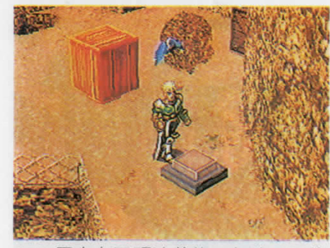
113.龍・矢要和他一戰，不過，在戰敗後他會逃走。



114.在車軌的盡頭龍・矢會見到另一個入口。



115.踏着機關掣木便會移開，龍・矢便可通過，不過……



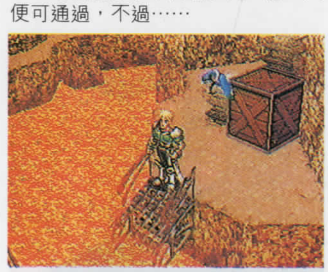
116.原來有石頭追着龍・矢的，而龍・矢則要利用木箱改變石頭的方向。



117.一直將石頭引至第二層。



118.最後便是將石頭引至此坑中，開動7號掣。



119.跳過這條斷橋？



120.錯！是由上方的一塊石跳到盡頭的地方，再向下跳。



121.這條斷橋便是要跳的了。



122.跳過了斷橋，便會見到這個出口。



123.在JLO的成員得到的液體顯示出比蘭就在附近。



124.這便是古代遺踪的入口。



125.龍・矢終於也和所長會面了。

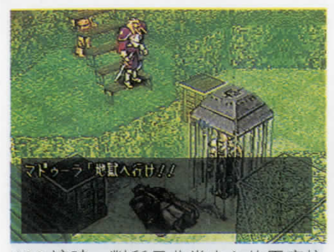


126.為了要知道所長是一被比蘭附身，龍・矢要決定是否使用「比蘭的體液」。

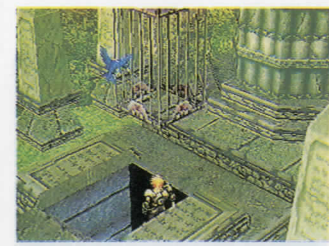


127.如果使用了的話，所長便會立刻倒地……

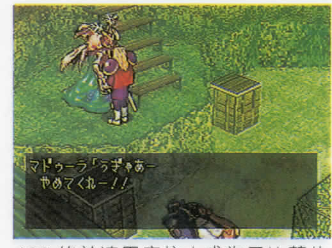




128.這時，對所長非常忠心的馬度拉完全就裏的便將龍．矢捉住，他料不到真正的凶手是在他背後。



129.龍．矢跌入了古代遺踪之中。



130.終於連馬度拉也成為了比蘭的「點心」了。

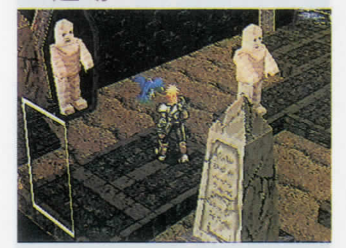


131.這個遺跡入口是不能由裏面開啟的，所以龍．矢唯有向前行。

六個古代遺跡之謎

在古代遺踪之中共分有六個不同的遺跡房間，如果龍．矢要向前行的話，便要將所有遺跡之中的謎解開才可以成功的取得開啟出口的鑰匙，不過，在每個遺跡的門前也會有一定的提示，只要能夠領會箇中的意思便能將謎解開。

＜遺跡一＞



132.這具木尹衣是第一個謎的關鍵。

133.龍．矢是要將木尹衣推回棺木之中。

134.成功的話便可以耳得往下一個遺跡的鑰匙。

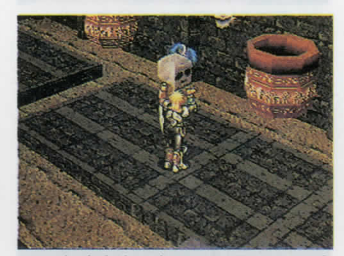


135.將門開啟之時，龍．矢會看到在牆上的壁畫和聽到有關之中的古代事實。

＜遺跡二＞



136.在地上的頭骨（好像是積木多些）是機關的重點。



137.在這裏有三個器皿，龍．矢要將兩個頭骨拋入先前的兩個器皿之中。



138.最後一個則要龍．矢跳進其中。



139.這樣便可以取得鑰匙了。

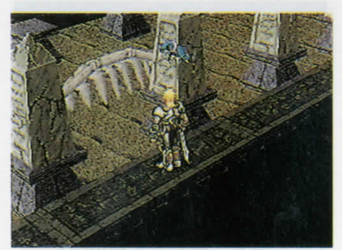


140.這便是第二個遺跡之中的壁畫。

＜遺跡三＞



141.風砂和龍骨是過關的關鍵。



142.在這裏向着龍骨的方向跳。



143.將龍口關上來，風砂便會開始移動。

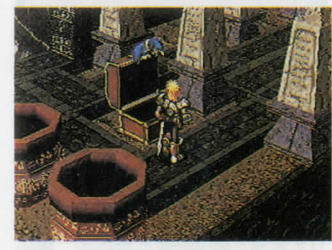


144.移動的風砂會將龍．矢帶到寶箱之前。



145.第三遺跡之中的壁畫。

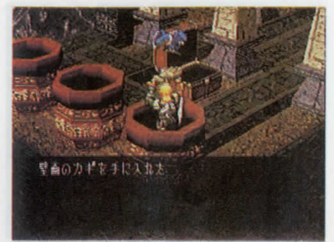
＜遺跡四＞



146.在遺跡中的寶箱是空的？



147.再看看石板上的提示：「鑰匙不一定在寶箱之中的……」



148.原來鑰匙是在最下方的器皿之中。



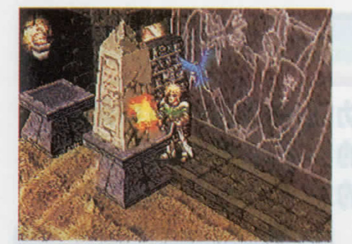
149.比蘭竟然在第四壁畫之中出現。

<遺跡五>


150.風砂依然是過關的重點。


161.原來龍・矢是要將這些石柱擊倒的。

<遺跡六>


162.一不過，其實只要將最後的一條擊倒便可以了。

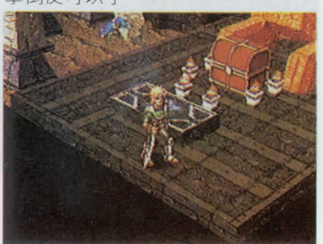


163.成功取得鑰匙。



164.第五壁畫是描述戰士與比蘭的戰鬥……


165.如要繼續前進便要將這石柱擊倒。


166.寶箱便在眼前，不過這時是取不到的。


167.龍・矢要先跳到這個位置。


168.再跳到這個沒有火的燈台之上。


169.便可以取得黃金頭骨。


170.將黃金頭骨放在這裏便可以開啟寶箱，取得鑰匙。



171.這便是最後的壁畫。



172.這房間是……



173.為了要證明龍・矢是勇者，所以便要和「死亡加達」一戰。



174.打敗「死亡加達」之後，龍・矢便成為了真正的勇者，可以取得左面的「拉丁之劍」。


175.沿梯直上便可以找到出口。



176.出口的地點原來是JLO的真正根據地，而後面的房間則是……


177.原來這間房是一個升降機，可以直達JLO的地下機地。



178.在中間的便是JLO的最高幹部J先生（最高幹部的另一人是亞狄）。



179.從地下基地的熒光幕所見，被比蘭附身的馬度拉正向着監獄城的研究室進發。


180.在這間屋之中龍・矢會得到「亞里巴巴之劍」。（亞里巴巴是力戈亞狄的BOSS。）


181.如要知道通往研究所的秘道，便要到此酒吧之中找「杉田」。





182.可是杉田竟然不說，於是龍·矢唯有自己找了，而開啟秘道是要在右面的字盤中輸入正確的密碼。



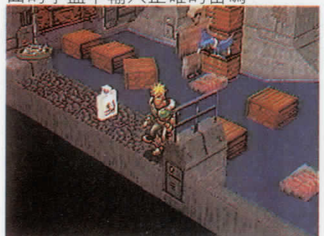
183.由J先生的房間後方的梯向上行，找到這位大叔，只要龍·矢有五個酒瓶便可以從他手上得到「馬度拉之劍」。



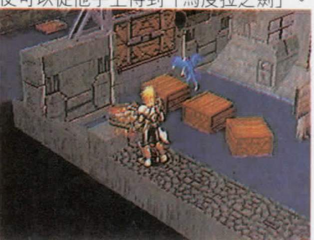
184.而真正的密碼是「先8後7」。



185.要到達研究室，一定要先經過下水道。

186.在這裏有一個酒瓶。



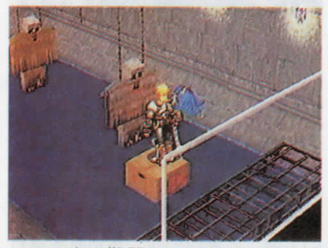
187.前面的水閘又是要打這個水掣才可以打開的。



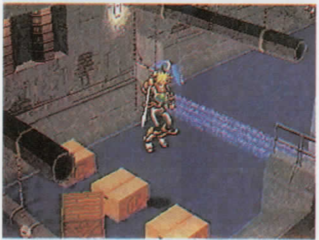
188.龍·矢要將這個「紙板人」打破才可以再前進。



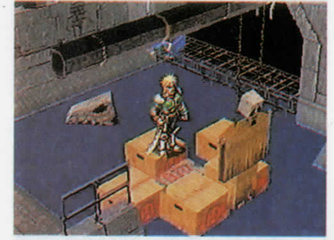
189.下水道的難關一：要站在浮箱之上，不過一面前進要一面跳過在上方阻着的水管，當然要安全的站回浮箱之上。



190.下水道難關二：龍·矢要站在浮箱之上，而且一面前進一面要將「紙板人」擊毀，否則便會被推下水。



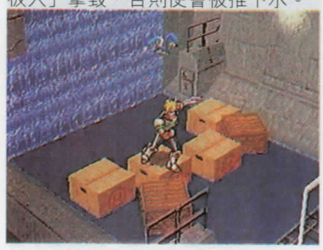
191.如果錯過了這兩個浮箱的話……下水吧！



192.記着在這裏要先站在「紙板人」前方的箱上才將他打毀。



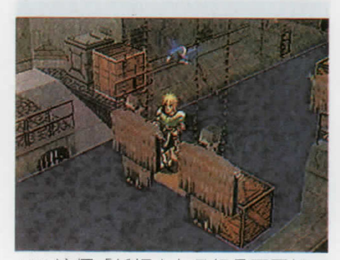
193.右、左、右……避過伸出來的水管。



194.左面的箱才會直浮向出口。



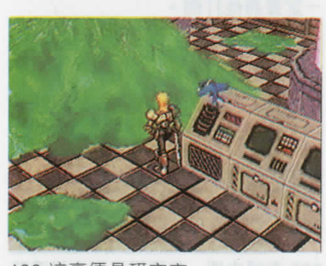
195.下水道難關三：龍·矢要在這裏跳向右方的箱上，因為直行的話是一條「死路」。



196.這個「紙板人」最好是不要打，因為打了的話便會不夠時間跳上岸。



197.這道閘是……



198.這裏便是研究室。



199.力戈亞狄已倒地不起。



200.原來一直以來是這個度古路博士將其他人變成怪物的……



201.龍·矢是可以將度古路CAPTURE的。



202.而且可以得到大閘的鑰匙。



203.從垂死的力戈亞狄口中，龍·矢得知「亞里巴巴」現在身處於「卡柏城」之內，龍·矢一定要找他的。



204.由大方的門人直入便會到達一個圖書室，在那裏龍·矢會找到所長第二本的日記。

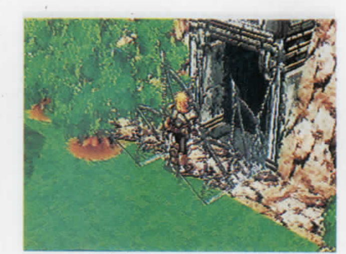


205.打開大閘便會見到一條樓梯。


206.由門口直出便會到達監獄後的一個地方。



207.這時，在龍．矢面前出現了一個女忍者的幻影，她便是在監獄之中救不到的女子……

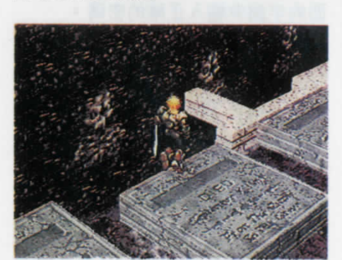

208.一直向前行，龍．矢會見到這個山洞入口。


209.小心！這些石板是向跌下土的，所以要快速通過。

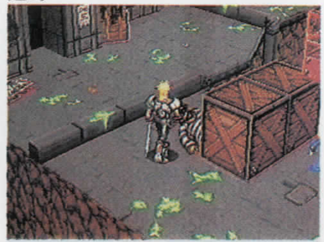

210.通過了山洞，龍．矢再次見到女忍者的幻影，不過，女忍者好像是身處險地之中……


211.橋雖然是塌下來了，不過仍能通過的。


212.進入第二個山洞。


213.同樣只是跳石板而已。


214.原來是回到JLO的基地，不過這裏的人們全也死了，而且他們體內是全無血液的。


215.進入地下基地，亦只見屍橫遍野……和滿地的綠色液體。


216.在J先生的酒吧之中，龍．矢再次見到女忍者「小雪」。而龍．矢且更見到了比蘭的幻影，是否小雪也……


217.龍．矢重回地面，見到原來被封的山洞已打開了，而且小雪又再次出現……


218.通過山洞，龍．矢來到一個分支路口，左面的便是通往巴達城的通道。

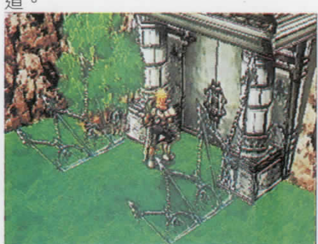

219.在巴達城內，龍．矢發現了一個巨大的頭……



220.突然，巨大的頭倒下來了，而且下了那本傳説中的「胡達筆記」。



221.在巴達城之中，龍．矢遇上了被比蘭控制了的「JOE」，當然龍．矢一定要將他打倒。


222.回到大平原之上，中間的通道原來是封着的。


223.而向右行的話，便會找到通往高頓城的通道，而且在到達高頓城之前，龍．矢會再次遇上女忍者小雪，看來他已不行了。


224.當龍．矢達高頓城之時，城門之前有一大灘比蘭留下來的體液。


225.在城中龍．矢發現了和古代遺跡一樣的壁畫。

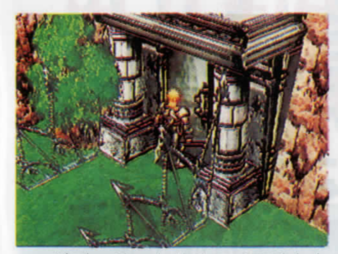

226.而且遇上了一個奇怪的武士「札姆拉」。


227.可是比蘭突然從壁畫中跳出，並將札姆拉「據為己有」。


228.龍．矢被逼和札姆拉一戰。



229.打敗札姆拉之後便可以得到「墓地之匙」。


230.這時，龍．矢終於可以開啟在中央的墓地之門了。


231.這便是在墓地失手的結果。

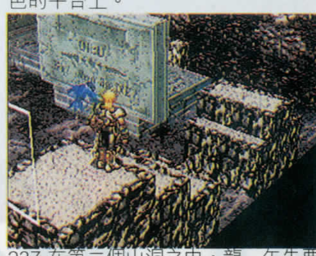

232.先在這級向前行到前面的石級。

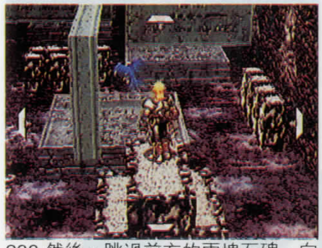

233.前跳到這墓碑上，再右轉跳到白色的平台上。


234.小心看清楚，原來是要先前跳，再轉左行到直放的白色平台之上。

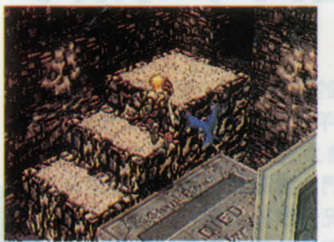

235.當前方的石碑外（左）伸出之時，龍．矢便要向前跳，不過，記着要靠左站。


236.事關要在左方向前跳，才可跳到最後的石碑。

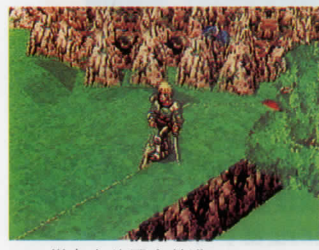

237.在第二個山洞之中，龍．矢先要跳到前方的石級之上。


238.然後，跳過前方的兩塊石碑，向左轉跳到梯級之上。


239.以下的動作要快速完成：前跳至石碑，再右跳到另一塊石碑之上，再向前跳到最後的石碑之上。


240.最後，繞到石碑的另一方便可以達出口。


241.到達片綠色的平原之後，龍．矢便要一直向前行。


253.從右方的平台前進。


242.在這裏向右轉跳過夾縫。


243.在進入西柏斯城的木橋上，龍．矢再遇上女忍者小雪，而且表現得非常辛苦，最後連藍玫瑰也消失了。

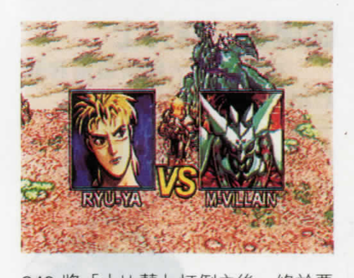

244.只要龍．矢循着比蘭留下的體液便可以找到他。


245.這便是上時鐘塔的入口。


246.上時鐘塔時記着要不時改變視點，只有這樣才可以看清路線。


247.經過時鐘塔，終於也到達傳說的「瑪祖拿山」。


248.比蘭竟然利用自己的細胞製造「小比蘭」。



249.將「小比蘭」打倒之後，終於要和比蘭大一決高下了。


250.在比蘭死了之後，女忍者小雪在臨前向龍．矢道別。



THE END OF PARALLEL I



機動戰士高達外傳I

戰慄之藍

製造商：BANDAI
價格：4800日圓
容量：CD-ROM

SS　STG　2P.

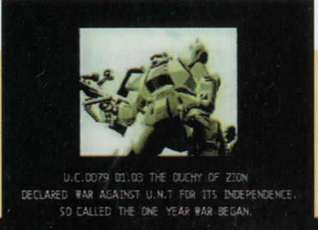
文：米奇

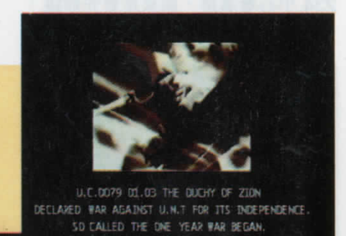
又是一個無名英雄的故事

故事背景

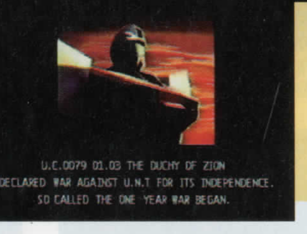
0079年，距離地球最遠的殖民衛星3號宣告獨立，成立自護公國，發動了所謂「一年戰爭」的獨立戰。起初，自護軍由於開發出具備高度機動力的兵器機動戰士而佔盡上鋒，可是自地球聯邦開發出他們的機動戰士高達，並繼而推出其量產型機種吉姆後，戰況便扭轉過來。直至聯邦軍在奧迪沙作戰中大獲全勝後，聯邦政府為了取得最後的勝利，正式編成一隊機動戰士部隊，他們的使命是收集機動戰士在各種類型實戰時的數據。

遊戲的主角就是在奧迪沙作戰之後的數天被編入這隊機動戰士部隊中的。









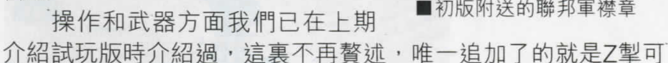
一套三集的OGS

這次是BANSAI繼PS版兩輯《機動戰士》之後，首次在SS上推出的3D多邊型射擊遊戲。這個遊戲跟過去的兩個版本有很多不同的地方，首先它不再使用《舊高達》的故事，而是全新創作一個故事，發售的形式也很新穎——故事被分成三部分，分別推出三個遊戲，而每一集中的成績是會影響日後的劇情發展的。BANDAI稱這種遊戲為OGS（ORIGINAL GAME SOFTWARE），跟OVA（ORIGINAL VIDEO ANIMATION）有異曲同功之妙。

此外，機械設計雖然是由大河原邦男負責，但大家一眼就可以看出當中出場的機動戰士型號，其實都是來自多套《高達》外傳故事的新設計，當中有各種局地戰用的渣古，新型的高，魔蟹和新設計的大魔，都相當有型有款。在3D模型方面，SS版《高達外傳I》都採用了大量材質貼圖，而且動作模式也較PS版實在，敵機中槍之後的反應也比較自然。

©創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1996 MADE IN JAPAN/NOT FOR SALE

■初版附送的聯邦軍襟章



操作和武器方面我們已在上期介紹試玩版時介紹過，這裏不再贅述，唯一追加了的就是Z掣可以顯示現時所得的分數，要向全部A級進軍的玩家可能很有用。

另外這遊戲的初版附送了一個聯邦軍的襟章，對高達迷來說是不可錯過的紀念品。

人物介紹

既然這個遊戲的故事是全新創作，當中的人物當然也是全新的。負責這次高達人設的是自《收獲星》、《A子》和《DIRTY PAIR》電視版等名作以來便很少產的土器手司。

加島裕



本故事的主角，一年戰爭開戰以後便開始接受機動戰士訓練的聯邦軍機動戰士駕駛員，官階少尉。技術高超，是隊中的領導人物。

慕蓮・北村

裕所屬部隊的通信員，負責發出命令給機動戰士部隊，是隊中的偶像人物。

菲烈・曉士

裕的同僚，油腔滑調，但其實是個可靠而技術一流的駕駛員。

薩邁納・菲力士



裕的同僚，技術跟裕和菲烈相比可能稍遜一籌，但為人認真，是個軟弱但絕不貪生怕死的人。





這就是戰慄之藍！

RX79BD
吉姆·藍色命運型

加島裕在作戰時遇上的一具神秘機動戰士，正體其實是一個投靠了聯邦軍的前自護科學家所開發的模擬新類型人實驗機。這具機動戰士裝備了一具名為EXAM SYSTEM的系統，可以令一個普通的機師發揮出近乎新類型人的力量，不過由於需要龐大出力，所以雖然最初基本上是以吉姆為改裝藍本，但實際上所用的機體已幾乎都經過改造。不過，這機動戰士其實仍有很多缺點，而EXAM SYSTEM背還隱藏着另一個故事……

高速攻略

第一話 月下的出擊

自奧迪沙作戰中大獲全勝之後，聯邦軍決定乘勝追擊，派出吉姆夜襲因失去補給而防衛力大減的自護軍機地。在這場戰鬥中，敵方只有八架渣古可以出戰，但基地內還有很多坦克和砲台，尤其是砲塔的威力是相當大的，得一一把它們殲滅。

對付渣古最簡單的方法就是先鎖定對手，然後遠隔距離開砲，

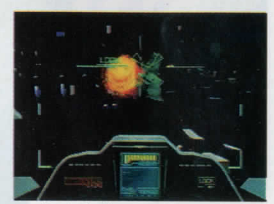


由於吉姆機動力比渣古高，所以以左右鍵橫移來繞到它背後開火是沒有問題的。另外，渣古亦愛無顧站着發呆，所以可以趁它站着開火時快速按兩下前掣，衝前去劈它。渣古只要劈四刀就會完蛋，但它給你劈倒的時不要立心急立即衝前，應退後一步，讓噴器冷卻下來，待它半跪起的時候才出手。而手上的9個手榴彈就留來對付那些煩人的坦克陣和砲塔吧。



本來這遊戲中各話只要完全殲滅自護的機動戰士就可以過版，不過要得到更高分數和評價的話，就要盡量爭取戰略得點。所謂戰略得點，就是指你在戰鬥中殲滅了多少敵人的軍事設施，又或在戰鬥中能保護到多少程度自軍的設施。

既然是沒有時間限制，大家應細心地地毯式掃盪，務求把這個基地移為平地。只要還有一隻渣古未死，都可以慢慢打，一定可以取得A級的。



■離遠繞後面開火



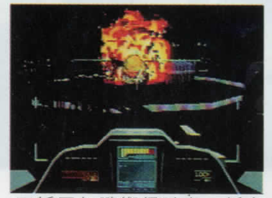
■近距離按兩下前掣拔劍劈



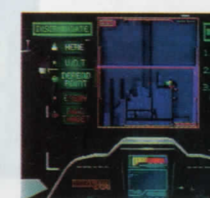
■手榴彈用來炸坦克和砲塔



■這種砲塔近距離是很難命中的



■拆屋加戰術得點喫，拆多啲啦！



■你要去到那區域雷達上才會顯示那區有多少個敵人的。

第二話 戰慄之藍

正當加島裕和同僚完成任務回航之際，一部藍色的機動戰士突然出現，它們就是「藍吉姆」。它一下子就幹掉一部吉姆，裕等人雖然不明所以，但為了生存，只有奮力迎戰。

藍吉姆的機動力非常高，而且對裕他們的行動瞭如指掌，一向它開火就會避開，所以遠距離攻擊完全不會湊效。另外，這加藍吉姆火力很猛，會發射一連串導向飛彈，裝甲又強，實在難以應付。

這一話的過版條件很簡單，只要你的損傷率高過88%就會結束這版，不過，評價就會常低。最好的過版方法是能夠牽制藍吉姆的攻擊，藍吉姆被劈7刀之後就會逃走。另外，同僚機有否被擊毀也會



影響結束時所得的評價，所而不要因手忙腳亂而胡亂開火，誤傷自己人。

對付藍吉姆的方法是不要倚賴來福槍，要以雷射劍來決勝負。一進入戰場就要鎖緊藍吉姆，以前衝來接近它。不過你得小心噴射器會因為不停前衝而過熱。除非正面面向它，否則應用L、R掣來快速轉向。當發現機體過熱的時候，就要解鎖橫移離開，待噴射器冷卻後才再鎖定對手。

要減低導向飛彈所造成的損傷，可以跳起或立即解鎖，以左右來橫移避開。

緊記，開槍只會令它走得更快，除非噴射器過熱，否則不要開槍。手榴彈反而可以在附近沒有自己人的時候狂擲出去，反正留下來也沒有用。

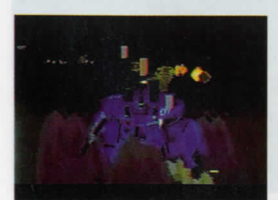
這版的完結片段會根據你是否能牽制藍吉姆而改變的，但就不會直接影響結局。



■不愧是「戰慄之藍」，果然快得恐怖。



■一定要近距離用劍劈



■勝出時對方的反應會有點不同的



■兄弟有難！快啲去幫拖啦！



■藍吉姆其中一種恐怖武器——導向飛彈



■敗北的結局



■勝利的結局

第三話 荒野的死鬥

自從裕他們跟藍吉姆交過手之後，就一直在調查它的來路，後來他們聽到有關藍吉姆是聯邦軍的新類型人實驗機的傳聞。

這一話中，自護軍一部移動堡壘因故障而停留在沙漠之中，裕的任務就是要破壞這移動堡壘。

敵人主要有7架沙漠型渣古，集結在移動堡壘周圍，另外移動堡壘上也有一台重火力砲塔，這座砲塔即使是移動堡壘被炸毀了也可運作，所以在移動堡壘周圍作戰是極不智的。



幸好移動堡壘上的砲塔只可作左右180度轉向，所以你可以引對方的渣古到移動堡壘的前面，就可以減輕損傷。

手榴彈應留來炸移動堡壘，這樣可以速戰速決，大概三、四個手榴彈便夠。要注意對方的渣古是會經常擲出手榴彈的，所以一見對方擲出手榴彈就要立即跳前閃避。

要在這一話中取得高評價，首要任務是盡量減輕受損率。



■沙漠型渣古，好有型啊！

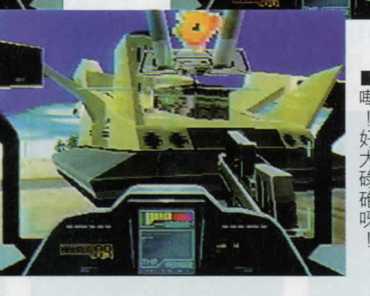


■沙漠型渣古的機動力高了一點，這不難應付，最難是三隻渣古左右夾攻。



■一停下來就劈死佢！

■從這個角度擲手榴彈炸它就不怕給它的大砲打中



■嘩！好大碌砲呀！

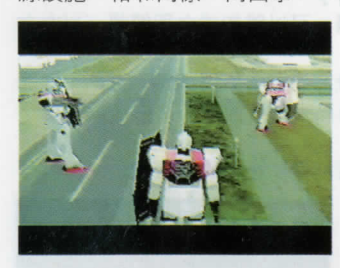


■移動堡壘周圍有很多渣古集結

■有沒有摧毀敵人移動堡壘也會改變結局畫面。摧毀了當然得到更高的評價。

第四話 自護的猛攻

為了補給和整理收集到的數據，他們來到聯邦軍一個海邊基地，可是這時，敵人的機動戰士部隊突然來襲，為了保護基地的能源設施，裕和同僚一同出擊。



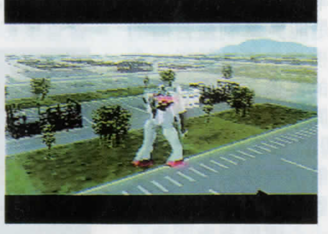
這一話等別的地方是要保護地圖上11個油鼓，所以能夠避免的話，就不要在油鼓附近開戰，而且更要速戰速決，別胡亂發砲，誤中自己的據點。

敵人的進攻方法先有兩架渣古從南面攻來，然後是三架渣古從北面接近，最後就是兩架渣古和首次登場的大魔組成的小隊從北面攻來。大魔和渣古各有不同的行動模式，大魔主要行動是對付主角機，他會繞着主角機滑行，行動快速。渣古就會不時擲手榴彈來破壞建築物。所以首要任務是先打渣古，然後才引大魔到外圍去打個夠。

由於大魔的速度很快，裝甲厚，所以還是以用劍劈為主，幸好大魔的整體性能不及藍吉姆，所以來福槍仍是有效的武器。米奇的戰法是以L、R掣來回轉追擊敵人，以跳躍來閃避大魔的噴射馬達攻擊戰法，當它跟你的移動方向相同時就一面前衝一面射擊對手，把它打停，再加一劍，最後趁對方未爬起來前多補兩槍便要後退一下。

此外，作戰時必需要不時按START掣留意雷達，看看有沒有敵正接近油鼓，以免被敵人纏着誤了大事。







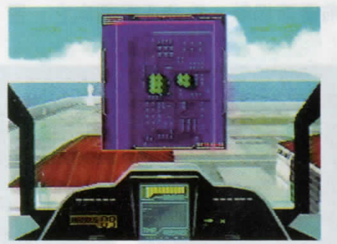
■為了速戰速決，兄弟們，上！



■竟敢隨地掉手榴彈？打瓜你！



■渣古在油鼓前四處跑，為免自己打爆油鼓，還是別發砲。



■不時要用雷達看看敵人從哪裏攻來

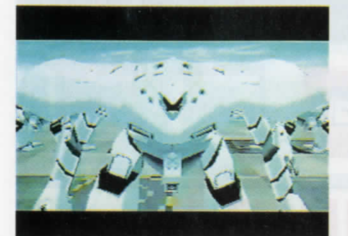


■首次亮相的大魔

第五話 皇牌機師

擊退了敵人的攻擊之後，當大家以為可鬆一口氣的時候，敵方的第三波攻擊又到來，這次敵人是三隻從海路攻過來的高．魔蟹，不過可能它們是兩棲武器，雖然它們的前衛能力很強，也備有長程飛彈，但回避能力就不太高，很容易命中，也時常站着發呆，所以可以看準才出劍。跟他們作戰最麻煩的，反而是它們愛站在油鼓旁邊，那時就只有以劍來對付。它們又愛站在戰線外向你攻擊，假如你盲目跟從導向鎖的話就很容易給引離戰線。一開戰時趁它們未進入戰線前擲出一兩個手榴彈，是最容易炸中他們的。

打敗了三隻高．魔蟹之後，敵人的第四波攻擊隊又出現，這次竟然是三部大魔！由於三架大魔都同時採用噴射馬達攻擊戰法，所以戰鬥的節奏加快了很多。對付它們的戰法仍是那樣，但就要更小心噴射器的溫度，否則需要逃走的時候沒有了噴射，就會被三架機的砲彈圍攻。另外，由於戰鬥速度太快，而戰場又怎中在戰線邊緣，所以要小心不要出界。警告一響就要解鎖後退。

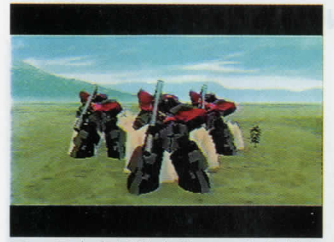

■高．魔蟹登場！



■喂，咪追呀！嗰度係……


■原來被引出戰線，好療。


■魔蟹的獨門絕技——鐵頭功


■三具大魔編隊出動，一定是對方的皇牌機師


■先在中距離用槍打停它……


■然後衝上前——劈！


■噴射馬達攻擊——黑色三連星的成名技

爆機之後





■你大可揀選任一話打到A為止，一樣計數！

經過五話的戰鬥，劇情暫且告一段落。爆機後，標題畫面就會多出一項STAGE SELECT，可讓從任何一版開始再玩過，爭取更好成績。更好的是，以選關來玩的出來的紀錄也會計算的，所以打得好的話一樣可以升職。



■阿媽，我升職了！

次回預告

蒼藍的繼承者

運載藍吉姆的運輸機發生意外緊急降落，地球聯邦軍要火速回收，自護軍就要奪回來扭轉敗局。下一集《機動戰士高達外傳II～蒼藍的繼承者》，自護軍的皇牌機師林柏斯和聯邦軍負責EXAM SYSTEM的技師阿魯夫相繼登場，展開一場EXAM SYSTEM爭奪戰。


■黑暗中，一架聯邦軍運輸機失事


■裏面載的，就是「戰慄之藍」藍吉姆

MOBILE SUIT GUNDAM SIDESTORY

次回予告

TO BE CONTINUED









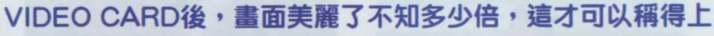
灣岸 DEAD HEAT+ REAL ARRANGE

BY PUYU 神



製造商：PACK-IN-VIDEO
發售日：發售中
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM × 2

新女！新車！全新拍攝的 OPENING！



既然叫得上「REAL ARRANGE」版，那麼新的OPENING就不可缺少了，在加入了VIDEO CARD後，畫面美麗了不知多少倍，這才可以稱得上是香車美人。









一定要用 VIDEO CARD

為了洗脱前作真人片段質素差勁的污名，《灣岸》今次亦學《GUNGRIFFON》般可以加VIDEO CARD觀看，這樣便不用擔心其動畫質數了，不信的話，大可以看看以下的比較。



◆未加 VIDEO CARD 前，不單解像力不足和縮小了畫面，就連聲音也差了呢！



◆插上 VIDEO CARD 後再看，簡直是兩個世界，甚至無法令人相信是同一人！

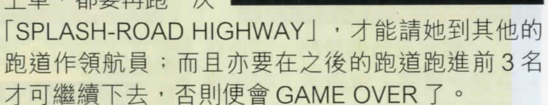
3 種比賽模式

「SCENARIO 故事模式」

在揀好車後，便可邀請一位美女作為你的領航員，但當然要跑得好她才肯上車。如想每一次都請不同的美女上車，都要再跑一次「SPLASH-ROAD HIGHWAY」，才能請她到其他的跑道作領航員；而且亦要在之後的跑道跑進前 3 名才可繼續下去，否則便會 GAME OVER 了。



◆跑得這麼差，誰會跟你遊車河呢？



「TIME TRIAL 計時賽」

和「故事模式」一樣，在選了車和跑道後便可作實，但今次的領航員則會是井上麻美小姐，她會在你跑完後給你評語的。



◆跑得不錯呀，下次再努力吧！

「BATTLE 對戰模式」

這是專為二人對戰的模式，雖然是看得辛苦一點，但也好過冇。



夜晚的跑道

當你在「故事模式」中的所有跑道都勝出時，你便會自動進入一個名為「夜晚跑道」的模式，此時跑道不但黑了，而且更易滑呔。若你再一次勝出所有的夜晚跑道時，你便可得多5款車了。





LEVEL EASY 不是 EASY

今次的EASY並不是EASY這麼簡單，而是變回前作的行車風格，即是轉向過多兼且撞牆後彈來彈去，非常有趣。

8架跑車任你揀

當勝出所有賽車後便可得到多5架車，其中有一些更是天馬行空的。

MAD VIPER

著重極速的賽車，但加速和轉向則比較差一點。



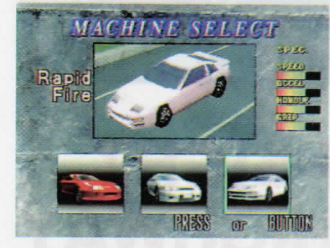
DARK NEBULA

加速力極強的跑車，可惜轉彎性能差，並不是十分好的選擇。



RAPID FIRE

性能十分平均，很易上手是初玩者的好選擇。



NIGHT MARE

是原來的帶頭車，性能是在RAPID FIRE上加強了極速及加速。



PHENIX

比NIGHT MAR更易轉彎，但抓著力部不夠。



SABER TIGER

小型吉普車一架，性能是差了點，但卻很CUTE



ROAD BUSTER

大型貨車，不要用正常視點，否則會被它的車身擋了視線，性能嘛……



OVER LOAD

反動磁浮空中飛艇？超班的性能非常恐怖，請不要問它是甚麼或為甚麼會有這麼樣的架「車」。



新．五美圖

經過前作科學怪人及白骨精後，今次請來的數美女都是有名氣的 (在日本) ，其中首推松田千奈，井上麻美及木內，她們全都是熱門封面女郎，加上VIDEO CARD後便可再看清她們的美貌和身段。

最重要的是，今日只要在「SPLASH-ROAD HIGHWAY」中勝出便請到她們上車。那些要請12次才肯上車和不可碰撞才肯上車等無理要求通通沒有了，以下便是那隻「ADDITION」影像CD-ROM的部份片段，有這麼高質的贈品，買了的玩家應該覺得很抵玩的了。

松田千奈





本內明





井上麻美





川崎愛



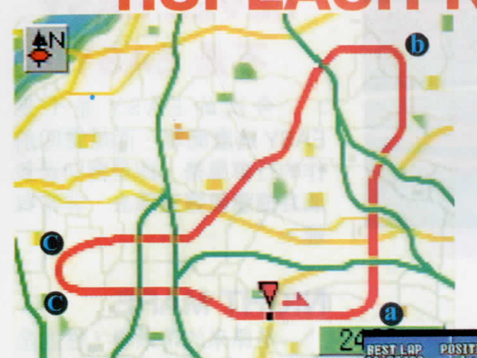


中森友香





1.SPLASH-ROAD HIGHWAY



是本GAME的入門跑道，基本上很易跑，但亦有三個彎要注意，否則便不能約女孩上車。

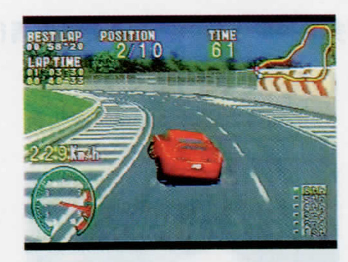
a.起步後遇上的第一個彎；在第一個圈很易過，但在第二個圈則會因車速太高而很易撞，故此要減速。



c.這是全條跑道中最難處理的彎角，首先要如圖中般揀好行車線，然後在入彎前早一些收油，跟着便將整架車「訓哂」落彎心，撞一下牆便可修正遁跡，若以180km/h出彎。

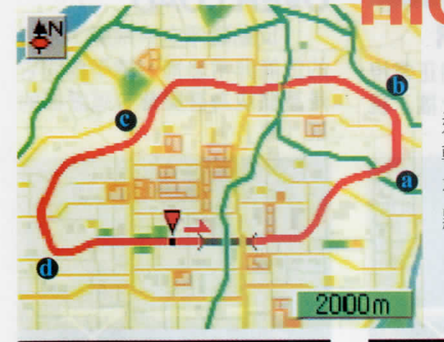


b.若是技術好的話，是可以毋需減速的，相反便要面對現實好了。





2.URBAN-SIGHT HIGHWAY



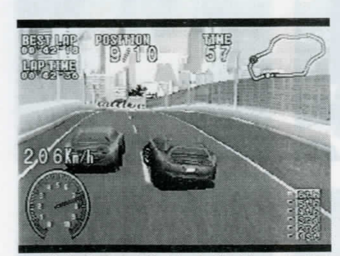
這是一條高速跑道，第一個彎可以一手軚過它，但之後的便沒有那麼容易了，用心一點吧！



a.過第一個彎後，便輪到這個了，不收油煞車的話便撞梗，小心！



b.性質和前一個彎似，但易了一點，尤其是若在前面撞了的話，這裡便不用收油。



c.這裡是充滿著暗彎的，更是爬頭的好地方，所以若處理得好便成功了一半。



d.衝線前的最後一個彎，十分深和窄，一定要收油才能過得去。

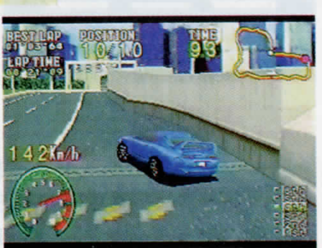
3.WIND-BREATH HIGHWAY



一條頗難跑的賽道，可說是上級者的級別入門，若不善用「滑行」的話，便很難跑到好時間。



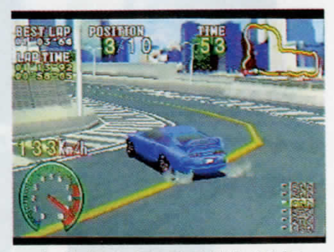
a.在一開始過第一個彎時便要馬上開始滑行，否則便不能很暢順地過彎了。



b.完成頭一組彎角後，便要小心這裡入彎時並不太難，但出彎時則要小心那凸出的角位，很多時都會死在這裡。



c.出隧道後便過這個90度的直角彎。一定要從外圍「片」進去，不然便會頭焦頭爛額，過極都是得個「撞」字。

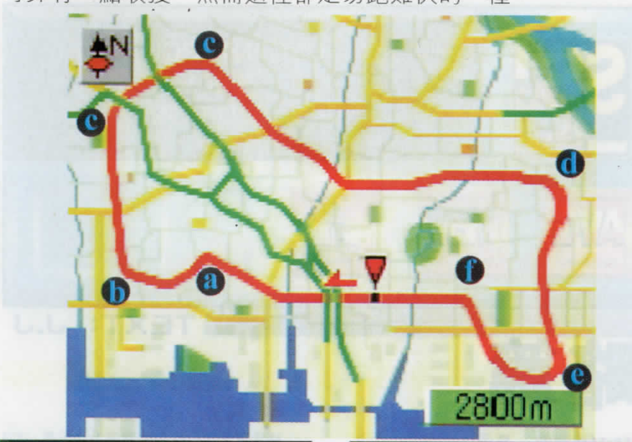


d.在這個位置只需稍為滑行一下便可通過，之後便可衝線。



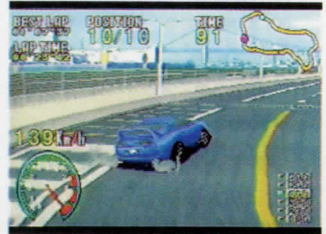
4.BAY-SIDE-ROAD HIGWAY

在這條跑道可以看到「迪士尼樂園」(I THINK SO……)，可算有一點收獲，然而這裡卻是易跑難快的一種。



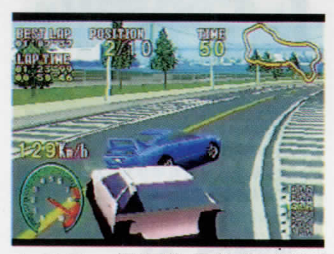


a.START 後不久便到這裡，不要看輕這小小的彎角，不收油的話吃虧的準會是你。



b.這是一個好似可以一手軟不用收油過的彎，但事實卻不是，照衝照撞只會令你座駕跌至 50-60Km/H 。

c.幸好，這裡真的是可以很輕鬆過的彎，閣下大可以有咁快鍊咁快。

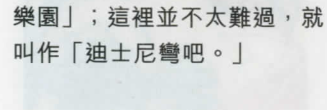


d.又是一個要後最外側「片」至最內側的大彎，過得好的話出彎時會有 170KM/H 以上的速度。

e.過彎前留心左側的「迪士尼樂園」；這裡並不太難過，就叫作「迪士尼彎吧。」



f.衝線前的最後一個彎，又是那種看上去很易但不減速卻會「撞硬」的好彎，和「a.」很相像。



5.CROSS-RAINBON HIGHWAY

最後一條跑道，難度當然是提高了不少，不論是90度彎，髮夾彎和手臂彎都可以在這裡找到。





a.一個很長的手臂彎，處理得不好便會耗去很多時間。應以滑行方式闖過它。



b.過前一組的複合彎角後，便會到這個髮夾彎，並不是太難過的。



c.過橋前的一個彎，雖不是很難過，但過得好的話便可以最高速過橋。



d.入隧道前、的一個暗彎，不要忘了它，否則一定會撞到變成 40KM/H 。



e.出隧道後的 90 度彎，又是從外圍「片」入的彎，掌握得好的話便會快上數秒之多。



f.最後的兩個彎，離奇地並不需減速，只要選好行車線便可一口氣衝線去也。

同級生if

同級生~IF~ 完全攻略篇VOL.2



TEXT: J.J

完全攻略篇

8月18日

08:30泳池　櫻木舞

這天舞穿着泳裝在池邊出現，你則利用這機會叫她和你約會（デートしよう），而她則反問你可否到遊樂場，你當然是答應了（いい），於是便約好了在24日的上午10時在矢吹町的車站見面。



08:40保健室　真子

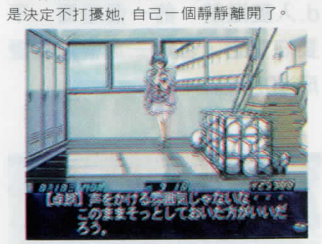
08:50教員室　良子

09:10體育用品室　健二

當你正想進入體育用品室時，在門外遇上了健二，而當他離開後，你卻聽到房間內傳來了一陣女性的哭聲。

09:10體育用品室　里美

你看見里美一個人在窗邊哭泣，不過你還是決定不打擾她，自己一個靜靜離開了。



09:30廣播室　間太郎

11:05河邊　美沙



當你經過河邊時，看見美沙不知為何一個人坐在草地上，原來她從單車上跌了下來，更因此擦傷了膝蓋，於是你便背着她回到學校的保健室……



11:15保健室　真子

由於真子要替美沙治療，有男孩子在場會不大方便，於是你便先行離開。

11:25教員室　良子

11:50先負車站 千春

這天你在經過先負車站時，遇上了一位美女，而她對你亦似乎不太反感，最少肯將自己的名字「佐久間千春」告訴你知。當你和她在車站前説了好一陣子後，妳約她一起到咖啡店（喫茶店に行こう），她竟然答應了！

12:05咖啡店　健二&美穗

在進入咖啡店之前，竟然在門上遇上美穗和健二兩人，到底他們有着甚麼關係？

12:05咖啡店　千春

在咖啡店內，當千春知道你是先負學園的卓朗後，對你的興趣似乎增加了不少，而她亦肯將不少自己的事告訴你知，她雖然最近開始沒有工作，但她卻不肯説出之前的工作，不過你還是成功約了她在20日的下午3時在矢吹戲院一起看電影。



13:20先負車站 夏子&一哉

在車站前碰上了約會中的兩人，但夏子卻叫我不要對久留美説無謂的話。

13:35醫院　良子

14:15保健室　真子

原來美沙所受的傷不算太大，在傷口消毒了之後已經回家了。

14:25教員室　良子

14:50藥房　亞子

15:05咖啡店　間太郎

15:35家門前　冬彥

一個奇怪的男子出現了在你的家門前。這個拿着一隻「阿琳」手辦的人，原來就是浩美的現任男朋友冬彥。他叫你答應他不再見浩美，你當然是不答應他了（約束しない）。



15:50家門前　美沙

美沙本來以乎是有事想和你説的，但卻被你戲弄她的話所氣走了……總之她的腳傷看來已經完全治好了。

16:05家門前　良子

16:20小公園　良子

16:35小公園　久留美

久留美問你一哉是否有了其他喜歡的人，但你只是回答説不知道（知らない）。

17:35麗子家前 間太郎

8月19日

09:00教員室　良子

09:10保健室　真子

10:30校舍屋頂 真子



這天真子正在校舍的屋頂上看風景，這時她問你覺得亞子如何，你則回答她是喜歡（好き），跟着你反問她有沒有喜歡的人時，她卻説所有先負學園的學生都是她喜歡的人。

10:40校舍屋頂 真子

再次來到屋頂時，真子仍是在一個人沉思，所以你亦不去搔擾她。

11:00廣播室　良子

11:30保健室　真子

真子她似乎已經想通了，所以亦回到了保健室之中。

11:40校庭　櫻木舞

當你正想離開學校時，舞突然叫住了你，但跟着她才記起自己仍是穿着泳衣，於是是很害羞地跑掉了。

11:55醫院　夏子

夏子向你解釋她其實不打算正式和一哉交往，所以上次才會叫你保守秘密。

12:10小公園　間太郎

12:25小公園　夏子

12:55家門前　浩美

突然出現在你家門前的浩美，原來是知道了上次冬彥前來找你的事。當你説了肯原諒冬彥（許す）之後，你再説了自己並沒有討厭她（そんなことはない），而她為了向你謝罪，説有一件放在公司的東西是想用來送給你的，於是你便跟她進入了製作所之中（ひろみの会社）。



13:10製作所內 浩美

在製作所之內，浩美有意無意之間以很大膽的姿勢向着你坐，原來她打算送給你的禮物就是她自己，但當她問你是否會一直愛她時，卻緊記要回答不知道（わからない）才可。



14:25家門前 一哉

14:40先負車站 夏子

14:55咖啡店 亞子

在咖啡店外，你遇上了剛巧出外購物的亞子。

15:10咖啡店 久留美

15:25咖啡店 一哉

一哉對你說他打算將留久美完全放棄，全力去追求夏子。

15:40咖啡店 夏子

15:55麗子家前 久留美

久留美本想去找一哉的，但一哉卻剛巧不在，結果在回家途中就在這裏遇上了你。

16:55矢吹車站 一哉

一哉他吃壞了肚子，正在四處找洗手間解決……

17:10矢吹車站 美沙

17:40矢吹公園 一哉

18:10戲院 成瀨香

你本想趁這機會約她看戲的，但她因為有約在先，所以就此離開了。

18:25戲院 美沙

18:40戲院 久留美

久留美剛好和朋友在戲院內看完了戲離開，但她卻並非是和一哉在一起的……

18:55戲院 夏子

繼久留美之後，今次輪到夏子和她在專科學校的女同學一起看電影，但她卻不肯將這人介紹給你認識，真小氣。

19:25矢吹車站 真純

這天在車站前面遇上的真純似乎有點不對勁，所以當她叫你和她一起去飲酒時你仍是跟了一起去（ついて行く）。



19:40酒吧 真純

在酒吧內，真純她似乎是喝醉了，竟然突然問我女性哪個地方最有魅力，原來她最近失戀了，於是你指出她可能是因為過於在意喜歡的人，結果失去了自己原有的性格，結果令對方開始冷淡起來。真純更將你當了是她的男朋友來緊抱着，但當她發現那個人原來是你之後，便一個人獨自離開了。









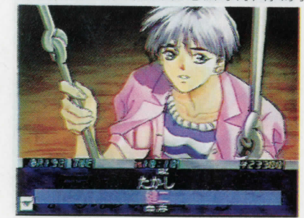


21:40房間內 里美

當你回到自己的房間時，電話突然響起，原來里美她有事想找你談談（回答好的／いいよ），現時正在你房子背後的小公園內。

22:10小公園 里美

原來里美她一直以來都在和健二交往，但結果卻被他甩掉，所以不知怎辦才好，你為了安慰她，將她緊緊地抱着（抱きしめる），而你就這樣在公園之內和里美……





8月20日

08:10小公園 麗子

08:25家門前 健二

08:40醫院 冬彥

這天這傢伙只是不斷在你面前哭，難道他知道了你和浩美的事？

08:55醫院 櫻木舞

舞竟然主動問你有沒有忘記約會的時間，你當然是說記得（覚えてる）了。

10:10咖啡店 美沙

10:25咖啡店內 里美

經過了昨晚的事後，里美她已經精神過來，但在和你說話時亦開始顯得有點不好意思。

10:40藥房 亞子

這天來到藥房時，亞子又再問你會在甚麼時候和其他人接吻的問題……

11:05保健室 真子

11:25體育用品室 一哉

你在經過體育用品室門前的時候遇上了一哉，原來他亦知道夏子不將他當成是男朋友看待的……

11:55校舍屋頂 一哉

12:05校舍屋頂 美沙

美沙她膝蓋的傷雖然已經治好了，但她似乎正因為其他的事而煩惱。

12:55校庭 良子

當你離開學校時，在校門前面遇上了良子老師。

14:10戲院 美沙

14:25戲院 健二

14:40戲院 良子

15:10戲院 千春

還記得兩天前在車站前認識的千春嗎？這天她改穿了一件橙色外套，你和她在戲院前碰面後，跟着便購票入場（切符を買う），而千春為了答謝你上次付了咖啡店的費用，所以連你那一份戲票錢亦替你付了。



15:25戲院 千春

在戲院之內，千春相當專心地在看戲，就是你不斷搖擾亦不加理會，結果你因為太無聊而在戲院中睡着，直到散場時才醒過來。跟着千春問你有沒有時間和她一起吃晚餐，你當是回答有時間（時間はある）了。

17:40酒吧 千春

在酒吧內，千春告訴你她從前是以賣春為業的，更問你會否因此輕蔑她，這時你說了「是」（した），而她其實亦是因為這職業而失去了之前的男朋友的。現在她正努力地學習烹任，希望可以當一個出色的廚師，而千春更為了證明自己弄的餸菜真的好吃，約了你在22日的下午1時到她家中試吃一餐。



18:55酒吧 成瀨香

當千春離開後，你再次進入了酒吧之中，這次卻遇上了成瀨香，這時她正因為被店長責罵的事而很不高興，在酒吧內不停的喝，連酒保亦勸她不要再喝了，不過成瀨香卻不加理會，反而叫你和她一起到烤肉店吃東西。



20:10烤肉店 成瀨香

在烤肉店內，飲醉了的成瀨開始胡言亂語起來，最後在枱上睡着了，不過因為傍邊另一張枱的人太可惡，結果你和他們大打出手（ケンカする），雖然你最後打贏了，但你亦同時被那間烤肉店的老闆趕了出去。



22:40的士 成瀨香

由於你見成瀨香醉得得厲害，於是便打算用的士送她回家，想不到她只是在附近繞來繞去，結果你還是下車用走的送她回家算了。



23:45成瀨香公寓　　成瀨香

在公寓前面，她問你是否那麼想回去，你在答了她不回去(帰らない)之後，便進入了她的公寓中，當她在浴室裏叫你的時候，你故意默不作聲(黙ったまま)，跟着更和她一起浴室沖花灑浴，然後再……



01:45成瀨香公寓　　成瀨香

當事情告一段落後，她問你這天晚上可否留在她的家中，而你則選擇了在她的家裏過夜(泊まる)。

8月21日

09:45成瀨香公寓　　成瀨香

由於昨晚的事，所以今天早上你是在成瀨香的家中醒來的。

10:00矢吹公園 櫻木舞

負責教舞日本舞踊的老師剛好去了洗手間，於是你就趁這小小時間和舞談了一會。

10:15CAT'S EYE　　間太郎

10:30CAT'S EYE　　一哉

10:45矢吹車站 健二

11:00矢吹車站 夏子

原來一哉又開始約夏子到一些陰暗的地方約會，真是一點也沒有進步的傢伙。

11:15矢吹車站 久留美

久留美她似乎有些話想找你談談的，於是你便提意一起到公園走走(公園に行く)，而她亦覺得到池邊談話會很不錯……

11:30矢吹公園 間太郎

11:30矢吹公園 久留美

在公園之內，你對久留美說若自己是她的話便不會放棄(あきらめない)，而當她問完了有關一哉的事後，她問你可否再提出另一要求，當你選了好的(いい)時，她便會說很想乘河邊的小艇，而你亦答應了她(乘る)，趁着沒有人注意時偷偷乘上了小艇。結果你和她一直玩到14:30才離開。





16:00先負車站 健二

16:15先負車站 亞子

這天亞子出來替真子買東西，卻被你一下子便估中了是去買香煙(タバコ)。

16:30咖啡店　　里美

16:45家門前　　久留美

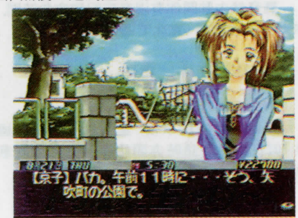
17:00小公園　　一哉

一哉他因為沒有辦法決定選哪一個當女朋友，所以很想一腳踏兩船……

17:15小公園　　美沙

17:30小公園　　京子

這天京子突然再度出現，而當你叫她和你約會時，她亦很爽快的答應了，她約了你24日上午10時在矢吹公園見面，但這時你卻忘記了這天你是約了櫻木舞10時在矢吹車站見面，然後一起到遊樂場玩的……



18:00製作所　　夏子

21:15製作所　　浩美

浩美一看見是你便很快的跑掉了。

21:30製作所　　健二

22:00小公園　　亞子

亞子為了回憶當天發生的事(思い出していた)，似乎每天也會來到這個公園。

22:30愛情酒店 健二

8月22日

08:15小公園　　健二

健二這傢伙竟然自認是舞的男朋友，叫你不要向她動手，你當然不會理他那麼多了。

08:30校庭　　良子

08:30泳池　　美沙

這天美沙問你美穗和舞之間哪個較可愛，但你卻說最可愛的是美沙，令她顯得相當難為情。

08:40保健室　　真子

09:20體育用品室　　美沙

這次你甚麼也未說時，美沙就已經在說你的不是，但她跟着亦好像發覺自己似乎是做錯了，竟然向你道歉起來。

09:50校舍屋頂 良子

10:00校舍屋頂 久留美

10:10校舍屋頂 櫻木舞

舞似乎很在意你留意其他女孩，但她最後亦只是叫你不要忘記約會後便離開了。

10:50教員室　　良子

11:00保健室　　真子

11:10校庭　　美穗

當你打算離開校門時，美穗突然交了一封給你，雖然不太直接，但可以肯定是表示美穗她喜歡你的。



11:25咖啡店　　亞子

11:40咖啡店　　京子

這天京子正打算前往上學習課，但估不到她所上的竟然會是空手道課。

11:55咖啡店　　美穗

你本來是想對美穗給你的那封信作出回覆的，但她卻說自己太害羞了，要你同樣以信來回覆她。

12:10咖啡店　　里美

12:40家門前　　美沙

這天美沙又來問你有沒有喜歡的人，你回答了「有」(いる)，她說自己也是有喜歡的人，你亂猜這個人是你自己(俺様)後，她竟然一言不語地跑掉了……

12:55佐久間千春家　　千春

即上期地圖內的「佐久間智晴」家。當你進入這房子時(中に入る)，千春她穿着圍裙出現在你面前，招待你到她的家中。當吃過了午飯後，你看着她在廚房裏洗碗的樣子，結果一時衝動走了進去抱住了她(抱きしめる)，將她當作飯後甜品順道吃掉……











16:10家門前　　良子

這天良子老師終於輪到要到你的家中作家訪了，當她問你將來的希望時，你認真地回答(真面目に答える)自己最擅長的就是女孩子和電腦，跟着她提起黑川里美的事，於是你拿出了初中時的畢業照片給她看，並和她談起她中學時暗戀的一個男孩子的事。



17:25咖啡店　　里美

18:25烤肉店

雖然這間烤肉店已經不准你再進入，但你卻在店前拾到了500日圓。

18:55戲院　　夏子&一哉

這次夏子真的是和一哉一起到戲院看電影，但夏子卻明顯地只是將一哉看成是普通朋友看待。

19:25矢吹公園 久留美

8月23日

07:55房間內

這天起床時，你發覺自己的重要部位隱隱作痛，難道是在不知不覺間中招了?

08:10小公園　　千春

千春她似乎有意迴避你，一遇上你便借故離開了。

08:40泳池　　健二

08:50保健室　　真子

由於重要部位發生問題的事，你來到保健室找真子老師商量(相談する)。真子她雖然幫你作過初步的觀察，但因為這並非她所擅長的科目，所以她叫你還是到醫院看看好了。



09:00教員室　　良子

09:20體育用品室　　里美

里美她雖然說已經精神過來，但看來她仍是對健二的事有所留戀……

09:40廣播室　　美穗

09:50廣播室　　美沙

10:55醫院　　亞子

由於這醫院光顧亞子的店購入脫脂綿及消毒藥水，所以亞子便來到醫院送貨。

11:10醫院　　麗子

11:25醫院　　彌生

在醫院內，你發現之前多次撞你的那位美女原來是這裏的護士，而你亦終於知道她的名字叫「草薙彌生」，而經過醫生的診斷後，你知道自己的重要部位原來是因為使用過度所以才會痛的。付了300日圓診金後，你便離開了醫院。



12:10醫院　　彌生

雖然彌生她不肯和你約會，但她似乎不是特別討厭你的……

12:25家門前　　櫻木舞

12:40小公園　　里美

里美她出奇地來到這附近散步，或許是因為她想回憶當晚在這公園發生的事吧。

13:10咖啡店　　千春

繼續是在逃避你的千春……

13:10咖啡店內 里美

13:40愛情酒店 久留美

雖然久留美想在這裏回想當日一哉想帶她進酒店時的情形，但久留美穿着校服在這裏出現實在有點不妥，所以你便叫她先回家較好。

13:55先負車站 美沙

14:10先負車站 千春

14:40藥房　　亞子

這天亞子突然找你和她猜拳，若你勝了的話，便可以得到1000日圓。

14:55醫院　　彌生

為了安心起見，你再次來到醫院診治，彌生替你看過之後，醫生只説基本上沒有問題，若再有問題時便來找他吧。



16:10製作所　　久留美

17:10矢吹車站 麗子

17:25矢吹車站 成瀨香

雖然你表示想和她繼續來往，但她似乎頗在意你是學生的事，怕和她走在一起會累了你。

17:40矢吹公園 健二

17:55矢吹公園 夏子

這天夏子為了答謝你經常給她各種意見，問你想要得到甚麼作為謝禮，你當然是選了希望她和你約會（デートしてくれ），她原則上是答應了，但卻說要到下次見面時才確定約會的時間和地點。

18:10矢吹公園 成瀨香

19:10矢吹車站 彌生

19:55先負車站 成瀨香

20:40製作所　　彌生

彌生對你説若是仍覺得她的話便可到醫院找她，讓她來作特別的治療。

21:10小公園　　彌生

21:55家門前　　美穗

美穗她覺得自己似乎是被人跟縱着，但她仍是不敢聽你的回覆。

8月24日

07:55醫院　　成瀨香

08:10醫院　　千春

08:25咖啡店　　成瀨香

09:10矢吹車站 美穗

這天早上你終於可以將自己的答覆告知美穗了。由於這攻略是放棄美穗而選了美沙的，所以你要決絕地對她說不喜歡（嫌い），而她在聽到這答案後，甚麼也沒有説便走了。

09:25矢吹車站 成瀨香

09:25矢吹車站 冬彥

當成瀨離開後，冬彥突然出現，這傢伙似乎很留意出現在你身邊的女性……

09:55矢吹車站 櫻木舞

10:10遊樂場　　櫻木舞

和舞在車站會合之後，你便和她來到了遊樂場內，想不到這遊樂場原來是由舞的父親所經營的，原來她是對遊樂場沒有甚麼好感的，所以想藉着和你一起玩來改變這樣法。你和她先玩遍了各種遊戲，最後再帶她來到了鬼屋之中（お化け屋敷），她因為太過害怕而緊緊的抱住了你，正當舞想對你説甚麼的時候，鬼屋內的旅程剛好結束，結果甚麼事情也沒有發生。







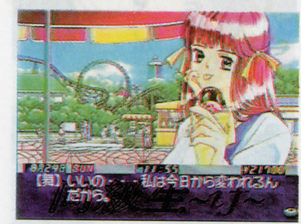






11:55遊樂場　　櫻木舞

玩過了各種設施後，你和她找了個涼亭吃東西，但這時舞家裏的秘書要帶她回去，所以你便和她一起逃掉。



13:10矢吹公園 美穗

13:40CAT'S EYE　　成瀨香

14:40先負車站 里美

這天在車站碰見里美時，她告訴你知自己的願望是開一間屬於自己的店子。

15:10醫院　　成瀨香

15:10醫院　　彌生

這天你再次來到醫院檢查。正當彌生替你檢查時，那肥醫生因為有其他急病的病人而暫時外出，不過你並未能好好利用這機會……

17:00校舍屋頂 健二

17:55製作所　　千春

你本來是想再到她的家裏吃飯的，但她已經看出你另有企圖，所以沒有答應你。

20:10咖啡店　　彌生

8月25日

08:40泳池　　健二

這天健二突然問你有否對舞幹過甚麼不對勁的事，到底是發生了甚麼事情了?

08:50保健室　　真子

09:30校舍屋頂 美穗

09:30校舍屋頂 間太郎

當美穗離開後，間太郎突然出現，他似對於你和美穗談到的信很在意。

10:50小公園　　健二

健二突然跑來問你是否知道舞被禁止外出的理由，你雖然已經心裏有數，但就是不肯告訴他。

11:05家門前　　成瀨香

11:20家門前　　間太郎

間太郎原本是有事情想問你的，但到最後卻沒有説出口。

11:35家門前　　千春

11:50家門前　　麗子

11:50家門前　　冬彥

麗子她甚麼也沒有説就離開之後，冬彥再次突然出現。

12:35咖啡店　　夏子

這天再次碰上夏子，終於約好了她在27日上午10時在矢吹車站等候，一起到遊樂場內的泳池。

12:50咖啡店　　一哉

13:05咖啡店　　美穗

13:05咖啡店　　間太郎

當美穗和你談起回覆的事而離開後，間太郎再次突然出現，事情似乎沒有那麼巧合的……

13:35藥房　　真子

這天來到藥房時亞子並不在店內，據看店的真子所説，亞子似乎正在因為某些事而煩惱，一個人去了河邊，真子更叫你去看一看她，於是你便離開了店子。

13:50河邊　　亞子

亞子一開始便突然問你是否喜歡她，當你答了喜歡（好き）之後，她會再問若和真子比較會喜歡哪個，若你連這個亦選了亞子後，亞子看來便精神了少許，原來她真的是喜歡上你了，但她的嫉妬心亦相當強，因為不想看見你和其他女孩談話，所以要你一個人先行離開。



15:05藥房　　亞子

雖然亞子已經回來了，但你在她的眼中卻仍是一個很花心的人。

15:50矢吹車站 健二

健二繼續在追問有關舞被禁止外出的原因。

16:20成瀨香公寓　　成瀨香

成瀨香説因為她喜歡你，所以不想你到她的房間……

16:35成瀨香公寓　　成瀨香

再次來到她的公寓時，她只説期待我這份心情會持續到明年畢業為止……

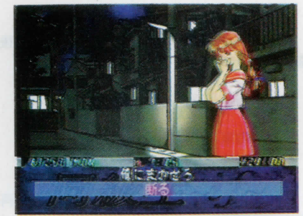


17:05戲院　　成瀨香

18:50藥房　　亞子

19:05家門前　　久留美

久留美突然出現在你的家門前，説一哉不要她了，所以想你和她幹那回事，不過你卻拒絕了她（斷る），説她一定是因為太興奮而失去了冷靜，叫她回家好好地睡一覺。



19:20家門前　一哉

19:35咖啡店　里美

8月26日

08:35咖啡店　千春

千春說你是個會給人很深印象的人，所以她到現在仍是想着關於你的事。

09:05先負車站 浩美

浩美仍是在迴避着和你說話，一見到你便馬上逃掉。

09:20麗子家前 美穗

雖然上次已在車站前說了不喜歡她，但美穗當時似乎沒有聽到，仍是等着你用信來回覆她。

09:20製作所　冬彥

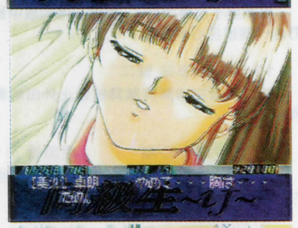
10:05校庭　真子

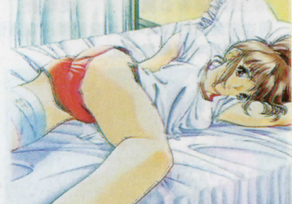
當你來到校庭時，真子告訴你原來她上次受傷引發了舊患，你知道這對於快要面對陸運會的她來說是很大的打擊。

10:15保健室　美沙

美沙在保健室內顯得非常失落，在你安慰她的時候，她突然向你告白起來，而你亦對她說自己是喜歡她（好き），跟着你便和美沙在保健室裏……







10:45保健室　真子

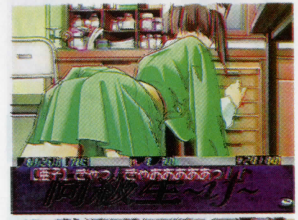
當你醒來時，眼前出現的竟然是真子，原來美沙的家人已來接她回家了。

11:05體育用品室　美穗

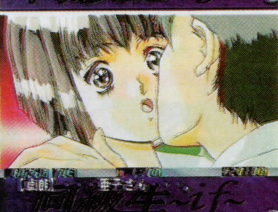
11:35校舍屋頂 健二

12:30藥房　亞子

來到藥房時，四處也看不見亞子，原來她正在裏面的櫃子找東西，你貪玩地摸了一下，想趁這機會和她親熱，但她卻相當小心，最初先問你喜歡真子還是她（亞子），跟着問你能否答應做她的戀人（なる），再問你能否和她結婚，但這時若你選結婚的話，她便會說你只是為了想和她幹才順口開河，所以這時應答她不結婚（結婚しない），然後你再答應她不再和其他女孩子交往（約束する），最後你說想和她接吻（キスする），但當你想吻她時，她突然聞到你身上有真子的香水味，你要答她沒有對真子幹過甚麼（してない），才可以進入最後階段……









14:15咖啡店　一哉

14:30咖啡店　里美

15:00愛情酒店 一哉

16:55家門前　里美

17:10家門前　久留美

18:40矢吹車站 久留美

19:25矢吹公園 一哉

8月27日

09:25矢吹車站 一哉

09:55矢吹車站 夏子

10:10遊樂場　夏子

和夏子一起來到遊樂場之後，你便和她各自到更衣室換衣服，由於你忘了穿回褲子才出來，所以當你來到池邊時，只見她穿着一套超性感的泳衣，這時你讚她當然就像是夏天的女神一樣（もちろん），跟着你先和她一起游水（泳ぐ），跟着你們暫時休息，替她塗起太陽油。本來你想趁機摸摸個夠的，但因為她睡着了的關係，結果你只是睡着便算了。

小睡片刻後，你和夏子都打算離開游池





了，幸好剛好遇上美沙和美穗時，夏子正在更衣室內，才沒有發生不愉快場面……不過，當吃完小食後，你突然覺得肚子有點不舒服，夏子看見你的樣子後，決定叫你先到她的房間休息一會。

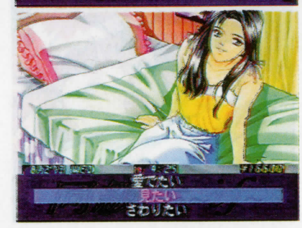




15:25夏子的公寓　夏子

在夏子的房間睡了一會後，你本想趁機和她親熱，但她卻不肯讓你亂來，求了她很久她







才肯讓你看看她的胸部（胸を）（見たい），不過你一手將那礙眼的東西拿掉，終於達成目的了……

18:25夏子的公寓　一哉

19:40校庭　良子

當你在晚上經過學校的門前時，突然聽到一陣女性的慘叫聲，但在校庭內卻不見有任何人影。

19:55地盤　良子

在學校旁邊的地盤背後，良子正被一名色魔襲擊，你看見這情況當然是馬上去救她（助ける），但良子被她脅持着，於是你突然心生一計，脫下褲子令那色魔嚇了一跳，然後便趁這機會將這色魔擊退，這時真純突然出現代你去追那色魔，而你則留下來安慰良子。你本想送她回家（家まで送る），但因為她的衣服有不少地方損破了，所以你便先帶她到你的家去（自分の家に行く）。





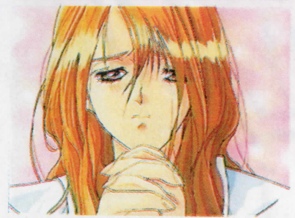


21:10房間內　良子



你借了自己的衣物給良子更換後，先到附近的便利店替她買了一雙長筒褲，而當你回到房間時，只見良子解下頭髮、除下眼鏡坐在你的床上，雖然你甚麼也沒有幹，但當她從床上起來時向前一跌，被你用雙手扶住了……





22:25愛情酒店 健二&舞
來到愛情酒店前面的你，竟然看見健二和舞一起在這裏出現，但舞甚麼也沒有說，加上健二的話，令你不禁害怕會否是發生了不可補救的事。



22:55小公園　里美
來到小公園的時候，想不到會遇上了里美，而你看見已經這麼晚，為了安全起見，於是便送了里美回家（送る）。

23:25家門前　美穗
這次真的要和美穗說清楚了，而你的答覆則是做朋友吧（友達でいよう）。不過美穗聽了這答案後便很傷心的離開了。

8月28日

08:25家門前　健二
由於昨晚的事，健二一早便跑來示威，但你堅決表示不會放棄舞（あきらめない）。

08:40家門前　夏子

08:55家門前　間太郎
這天的間太郎突然好像很高興的樣子，更說已經再不需要你的力量。

09:10家門前　良子
良子雖然仍是叫你努力讀書，但她的語氣卻明顯是和之前有分別的。

09:25家門前　美穗
或許是你拒絕了她的關係，美穗直接地說自己很討厭你了。

09:40麗子家前 一哉

09:55小公園　間太郎
間太郎再次出現，這次他更說自己獲勝了，但到底是在甚麼地方勝了？

10:10咖啡店　美穗
這次美穗更過份，竟然說你是混蛋……

10:25咖啡店　夏子

10:40咖啡店　久留美

10:55咖啡店　間太郎

10:55咖啡店內 里美

11:25先負車站 一哉

11:40藥房　亞子
經過了那天的事後，亞子已經變成每天也在想你的事，而且更會神經質地問你喜歡她還是真子，這種時候當然不能答錯了。

11:55愛情酒店 間太郎

12:25校庭　間太郎
這傢伙說他今後的人生會是玫瑰色，但其實是發生了甚麼事情了？

12:25泳池　間太郎

12:35保健室　真子

13:15廣播室　美穗

13:45校舍屋頂 里美

13:55校舍屋頂 良子

14:35校庭　久留美
離開學校時遇上了久留美……之前她還是那麼悶悶不樂，這天卻突然精神過來了。

15:20矢吹車站 千春

15:35CAT'S EYE　一哉

15:50戲院　久留美
遇上約了朋友一起去看戲的久留美。

16:05戲院　間太郎

16:35矢吹車站 良子
本來良子是很擔心你的，但現在卻變成是最相信你了。

16:50矢吹車站 間太郎

17:35藥房　亞子

8月29日

08:05小公園　良子
良子說她最近開始學習烹任，打算弄飯給某個人吃作為謝禮……

08:20小公園　久留美

09:05藥房　亞子

10:05咖啡店　里美

10:20先負車站 里美
里美原來得到咖啡店店長的答應，在畢業之後開始全力打理那間咖啡店……總之就是會當上那裏的店長。

11:05戲院　一哉

11:20戲院　千春

11:35戲院　夏子

12:05夏子的公寓　夏子
夏子說其實她也很喜歡你，叫你若是在過了一段時候後仍保持着這心意的話就再來找她……

12:20矢吹公園 千春

12:35矢吹公園 久留美

14:00保健室　真子

20:10小公園　亞子

21:10家門前　櫻木舞
這晚，舞突然出現在你的家門前，原來上次因為到遊樂場玩的事被他爸爸知道而禁止他外出，後來她想利用健二的關係走來找你，健二知道後大發雷霆，要帶舞到愛情酒店內，幸好你當時碰巧出現……舞以為就是再說甚麼你也不會相信的了，你當然是說會相信她（信じた）。

舞對你說今晚也是偷走出來，打算到明早才回家的了，於是你便叫她到你的房間（部屋に行こう）。並和她渡過了一個難忘的晚上……

第二天早上，舞一早便先行離開了，但她卻留下了一封信，說即使被禁止外出也好，開學之後便可以再次見面了，而且她更自稱是你的戀人……

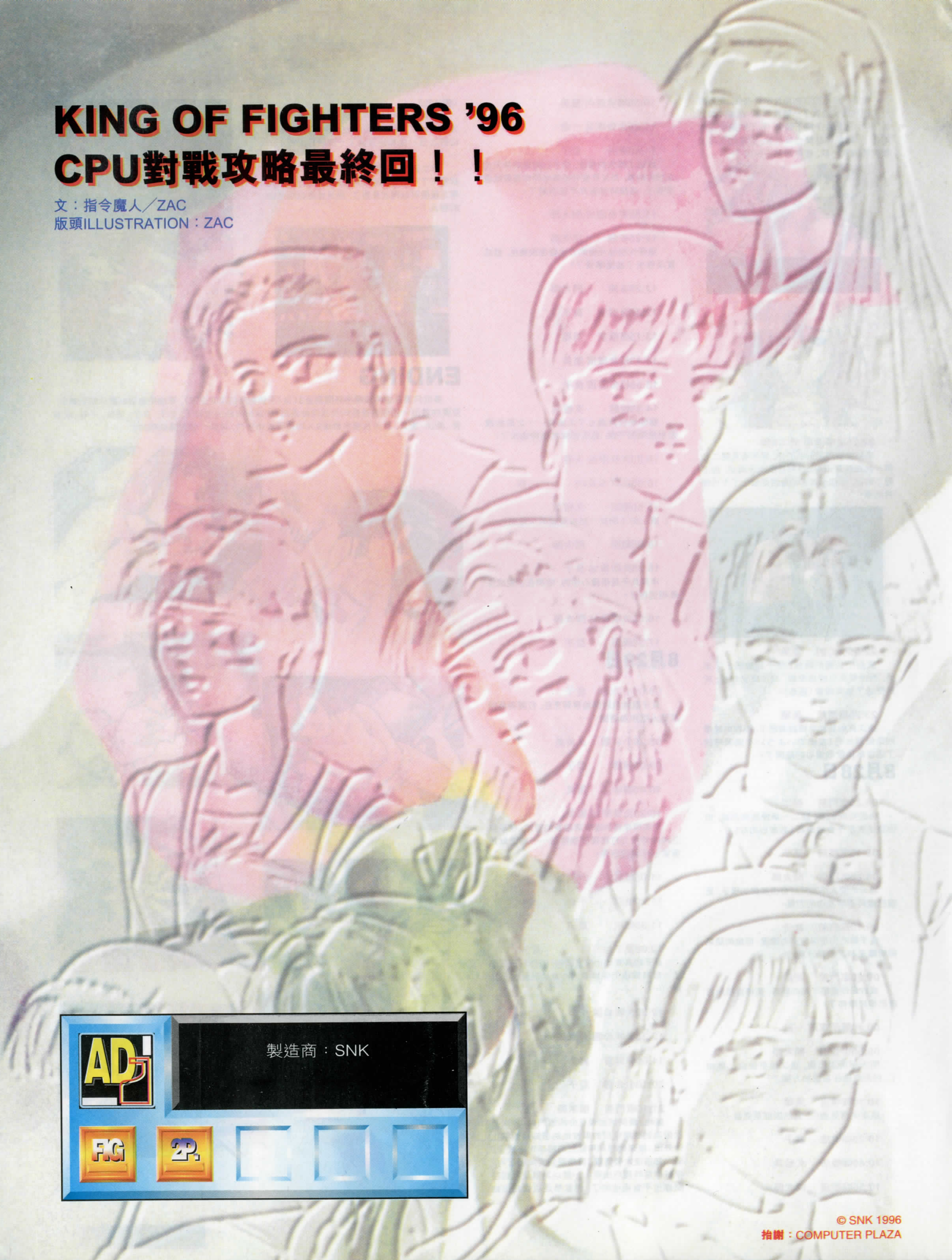




ENDING

各位只要在這時繼續將時間調至31日（不妨利用四次元之家），電腦便會強制要你回到家中，並要你選出一個你最喜歡的女孩向她表白。在這份攻略的流程下，亞子、良子、浩美、千春、成瀨香、美沙、里美、夏子及櫻木舞這9人均是可成功告白，得到一個完滿結局的。




KING OF FIGHTERS '96
CPU對戰攻略最終回！！
文：指令魔人／ZAC
版頭ILLUSTRATION：ZAC
AD
製造商：SNK
FIG
2P.
© SNK 1996
拍攝：COMPUTER PLAZA

指令研究坊

爆烈拳FINISH之奧秘

JOE的爆烈拳FINISH分兩種：爆烈拳中↓↘→+A／爆烈拳中↓↘→+C。這兩個FINISH方法看似接近，但仍有差別。輕拳FINISH出招快，而且是中段攻擊（蹲下擋不能）；而重拳FINISH則是伸一腳，而且出招慢，判定則是上段。所以如果使出爆烈拳，最好用輕拳FININISH。






指令投的距離

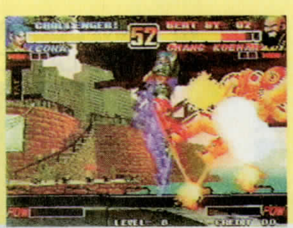
有些朋友會覺得指令投較難使出，其實奧妙在於：一定要完成指令後才按掣。如陳國漢的大破壞投(埋身→↘↓↙←→+C)便要先以控桿正確地輸入→↘↓↙←→之後才按C，那麼成功的機會便大增。至於指令投的有較距離，請看附圖。




LEONA的超必

LEONA的超必殺技V SLASHER是否一定要在空中輸入↓↘→↘↓↙←+A／C.呢？答案是否定的。只要在地上輸入↓↘→↘↓↙←↖+A／C掣，LEONA便會彈離地少許再出超必，用來「陰」對手掃腳就十分好用。但因要在輸入↖時同時按A／C，所以會較難使出，需要好好苦練。



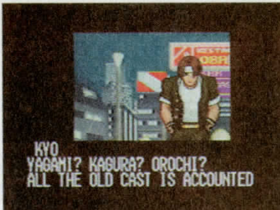
這是ENDING

現為各位補回主角隊、餓狼隊及龍虎隊的ENDING及介紹。

主角隊

自打敗了GOENITZ後，三人各自去了修練，而草薙京亦希望日後找八神庵好好較量（算賬？！）一番。









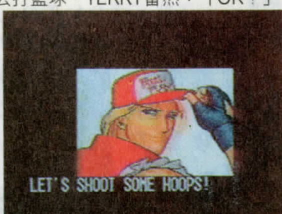
餓狼傳說隊

TERRY在某地閒坐，閱讀ANDY及JOE寄來的信。ANDY表示仍有修練，並與阿舞生活得很好，JOE則表示自己最近贏了數個比賽，並寄來的近照一張。這時，那名專在TERRY爆機畫面中出現的小孩來叫TERRY一起去打籃球。TERRY當然：「OK！」









龍虎之拳隊

三人獲勝，大家都想回去告知TAKUMA。這時，一名戴著天狗面具的男子站在瓦碟上，高高在上向三人訓話。自稱MR. KARATE的TAKUMA表示三人的確強了許多，但仍需修練，並發表一番「偉論」。三人見看「MR. KARATE」A，深感冇有癮。當MR. KARATE發表完之後，他才發現三人已不知所終……











新怒隊

HIDERN……
——LEONA

MOON SLASHER	↓儲↑＋A／C
GROUND SABRE	←儲→＋B／D
X-CALIBER	↓儲↑＋B／D
BALTIC LAUNCHER	←儲→＋A／C
★V SLASHER	空中↓↘→↘↓↙←＋A／C

擔當：指令魔人

有★的招式要在POWER MAX／能源見紅時才能使出

對主角隊

VS 草薙京

可拉遠距離使出重BALTIC LAUNCHER，待他自己走過來吃吧。



VS 二階堂紅丸

也是一樣，用重BALTIC LAUNCHER吧，他用緊急迴避時他是會中招的。



VS 大門五郎

用重BALTIC LAUNCHER便可逼他硬擋，不斷重複使用，間中他是會中招的，此時可以再加多一記MOON SLASHER。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

重BALTIC LAUNCHER連發便可。



VS ANDY BOGARD

也是重BALTIC LAUNCHER連發……



VS JOE HIGASHI

都是重BALTIC LAUNCHER連發……



對龍虎隊

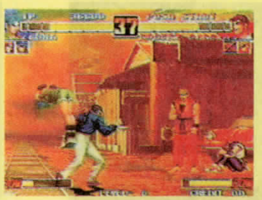
VS 坂崎獠

只要打DOWN了他之後，在他面前用重MOON SLASHER攻擊，他便會中招的了。



VS 坂崎百合

在他面前使出重BALTIC LAUNCHER，她便會蹲下避過，在此時用蹲下重腳的話，她便會自己起身吃了你2 HITS的攻擊……



VS ROBERT GARCIA

用重GROUND SABRE衝過去及使用追加攻擊（GROUND SABRE擊中時→＋B／D），便可以飛到他背後，而他就會使出一下落空的虎砲，之後便任打了。



對新・怒隊

VS LEONA

不斷用重BALTIC LAUNCHER攻擊也可，擋完她的X-CALIBER後攻擊又得。



VSRALF

重BALTIC LAUNCHER、重BALTIC LAUNCHER、重BALTIC LAUN……



VS CLARK

也是重BALTIC LAUNCHER、也是重BALTIC LAUNCHER、也是重BALTIC LAUN……



對超能力戰士隊

VS 麻宮雅典娜

重BALTIC LAUNCHER攻擊方法生效。



VS 椎拳崇

用連續空中超重擊或連續重BALTIC LAUNCHER攻擊也可以。



VS 鎮元齋

基本上是用空中超重擊攻擊，如他使出望月醉（瞓低），便可以用重X-CALIBER攻擊。



對金隊

VS 金家藩

跳後使出重BALTIC LAUNCHER，他便會衝過來中招。



VS 陳國漢

在重BALTIC LAUNCHER逼他硬擋的同時，也可以再加多一記MOON SLASHER屈他體力。



VS 蔡寶奇

在他跳過來時便用重MOON SLASHER截擊吧。



對新·女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄

她竟會嘗試用返技來擋你的BALTIC LAUNCHER，當然不會成功！



VS 不知火舞

擋完她的飛鼠之舞後攻擊，或用重BALTIC LAUNCHER「引」她衝過來中招也可。



VS KING

擋完她的SUPRISE ROSE後，她便會再次自動昇空任打……



對八神隊

VS 八神庵

他對重BALTIC LAUNCHER有情意結……非中不可……



VS MATURE

空中超重擊是最可靠的攻擊方法。



VS VICE

也是空中超重擊便可。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

在他的上重用空振的攻擊弔他出返技，跟着便……



VS WOLFGANG KRAUSER

一直擋着至他出波時跳過去攻擊，或用重BALTIC LAUNCHER逼近也可。



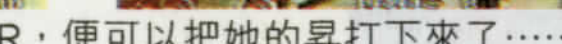
VS MR BIG

不斷的使用重BALTIC LAUNCHER攻擊吧，他會中的了。



VS CHIZUKU





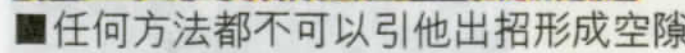
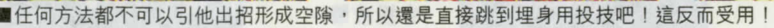




■只要在遠距離使出重X-CALIBER，便可以把她的昇打下來了……

VS GOENITZ



■任何方法都不可以引他出招形成空隙，所以還是直接跳到埋身用投技吧！這反而受用！



新怒隊

爆擊王子！——RALF

擔當：指令魔人

VULCAN PUNCH　連按A／C
GATLING ATTACK　←儲→+A／C
急降下爆彈拳　↓儲↑+A／C或空中↓↘→+A／C
RALF KICK　←儲→+B／D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER　埋身←↙↓↘→+D
★SUPER VULCAN PUNCH　↓↘→↘↓↙←+A／C
★騎馬VULCAN PUNCH　↓↘→↘↓↙←+B／D

對主角隊

VS 草薙京
擋了他的荒咬／毒咬後，使用指令投吧。



VS 二階堂 紅丸
不斷的在他起身時在其頭上使用超重擊便可。



VS 大門 五郎
比較麻煩，但打DOWN了他之後，可在他面前使用地上超重擊，如被擋便再出，他有一次中的。



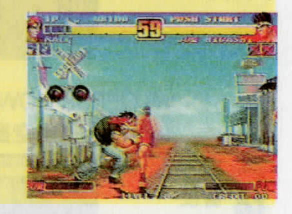
對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
可跳過去用空中重拳→蹲下重拳→指令投的連招（空中C、着地←↙+C↓↘→+D）攻擊，不出三次他必定被KO。



VS ANDY BOGARD
拉遠後，在他行過來時使用指令投便可。

VS JOE HIGASHI
擋了他的HURRICAN PUNCH後便可攻擊。



對龍虎隊

VS 坂崎獠
不斷的使用指令投便可。



VS 坂崎百合
如使用急降下爆彈拳，她便會蹲下擋格，但是急降下爆彈拳的攻擊判定是中段的……



VS ROBERT GARCIA
擋了他的飛燕旋風腳後，便可以用GATLING ATTACK反擊。



對新・怒隊

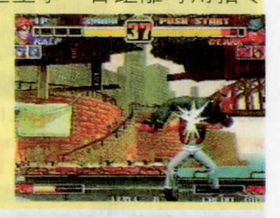
VS LEONA
擋了她的X-CALIBER後便可用任何方法反擊。



VS RALF
空中超重擊、合距離時用指令投、空中超重擊……



VS CLARK
也是空中超重擊、合距離時用指令投、空中超重擊……



對超能力戰士隊

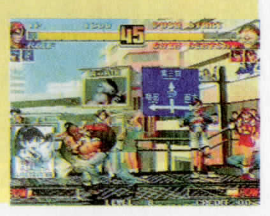
VS 麻宮雅典娜
蹲下待她跳過去你後面時，使用蹲下重腳攻擊。



VS 椎拳崇
用空中超重擊逼近，如打不中便着地立即使用指令投。



VS 鎮元齋
也是用空中超重擊攻擊，至他見紅時便跳過去不要攻擊，在着地時才用指令投攻擊。



對金隊

VS 金家藩

一直蹲下擋着，至他行至近距離時便用指令投。



VS 陳國漢

用空中超重逼近，着地後可用指令投／GATLING ATTACK攻擊。



VS 蔡寶奇

蹲下擋着，他跳過來使用↓儲↑＋A／C的急降下爆彈拳的上昇攻擊截擊；或打DOWN他之後用重腳攻擊，他多數會中的。



對新·女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄

用空中攻擊的空振引她出招，着地時便可任打；或是用急降下爆彈拳也可直接攻擊，因她是會蹲下中招的……



VS 不知火舞

擋了她的飛鼠之舞後便可任打。



VS KING

擋了她的SUPRISE ROSE後便……



對八神隊

VS 八神庵

在牆邊擋了他的葵花三連擊／焚鬼炎之後使用指令投回敬。



VS MATURE

空中超重擊連擊便可。



VS VICE

也是用空中超重擊，得閒可以用指令投打兩嘢。



對BOSS隊

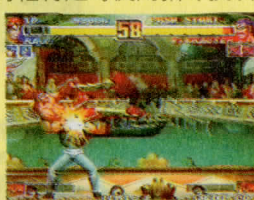
VS GEESE HOWARD

空中攻擊空振引他出招，着地時便可用蹲下重拳→指令投這連招攻擊。



VS WOLFGANG KRAUSER

拉遠距離，待他行近時使用指令投攻擊，如他出波，便跳過去吧！他收招很慢的……

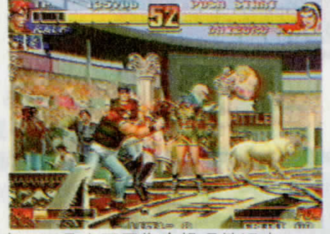


VS MR BIG

待他行過來時使用指令投便可。



VS CHIZUKU



■使用空中超重擊戰法可以打她的昇下來；而且也可用指令投吸她過來。

VS GOENITZ






■如在地上用指令投吸他的話，九成不夠他快，所以跳過去不作任何攻擊，在着地的同時使用指令投攻擊會較好。



新怒隊

「投擲是我的生命！」
（……）
——CLARK

VULCAN PUNCH 連按A／C
ROLLING CRADLER ←↙↓↘→+A／C
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER 埋身←↙↓↘→+D
NAPALM SLETCH →↓↘+A／C
FRANKENSTEINER ←↙↓↘→+B
FLSAHING ELBOW 指令投中↓↘→+A／C
★ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER 埋身→↘↓↙←→↘↓↙←+C

擔當：指令魔人

對主角隊

VS 草薙京
用指令投攻擊他的荒咬／毒咬的空隙吧！

VS 二階堂 紅丸
用空中超重擊在他的頭上攻擊其對空必殺技。



VS 大門 五郎
較好距離，不斷的使用蹲下重腳攻擊。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
用指令投攻擊後再加上一記DOWN攻擊吧！



VS ANDY BOGARD
使用指令投→DOWN攻擊的連招，當他DOWN了之後，拉遠距離待他起身再使出。

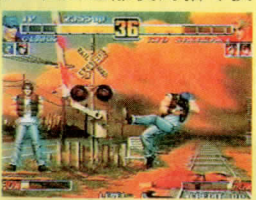


VS JOE HIGASHI
可用ROLLING CRADLER衝過去捉他，他便會中招的了。



對龍虎隊

VS 坂崎獠
也是一樣，在近距離使用指令投吧，當然在之後再加上DOWN攻擊——FLSAHING ELBOW啦！



VS 坂崎百合
指令投、指令投、指令投……

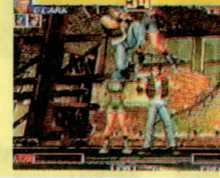


VS ROBERT GARCIA
擋了他的飛燕旋風腳後用ROLLING CRADLER追回他！



對新・怒隊

VS LEONA
擋X-CALIBER，指令投→FLSAHING ELBOW；擋X-CALIBER，指令投→FLSAHING EL……



對RALF
空中超重擊連發！



VS CLARK
不斷的用蹲下重拳連發，便可打中他，但要小心他跳過來的空中攻擊。



對超能力戰士隊

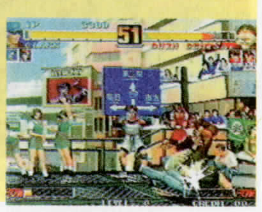
VS 麻宮雅典娜
蹲下擋着引她跳過你後面，使用蹲下重腳掃跌她。



VS 椎拳崇
可用空中重拳／腳→蹲下重腳（被擋，但如擊中當然沒問題！）→ROLLING CRADLER→FLSAHING ELBOW的攻擊便可。



VS 鎮元齋
用空中超重擊攻擊，至他見紅時便跳過去不要攻擊，在着地時才用指令投攻擊。



對金隊

VS 金家藩
打DOWN了他之後不斷的用蹲下重腳攻擊，或是用指令投也OK。



VS 陳國漢
跳過去使用指令投。



VS 蔡寶奇
如他跳過來使用NAPALM SLETCH捉他下來。



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄
在她頭上使用空中空振的攻擊，在她出招落空後便任打！



VS 不知火舞
擋了她的飛鼠之舞後便使用……喂！唔使教你點做啦！



VS KING
擋了她的SUPRISE ROSE後便可以用任何對空／空中的攻擊把她打下來。



對八神隊

VS 八神庵
擋了他的葵花三段／焚鬼炎後，便可用指令投反擊。



VS MATURE
使用空中超重擊連發吧！



VS VICE
空中超重擊連發的攻擊方法仍可行。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD
用空中攻擊但打不中來引他使出觸身投，在他落空後便可任打。



VS WOLFGANG KRAUSER
待他行過來便可以用指令投攻擊。



VS MR BIG
也是待他行過來使用指令投攻擊便成。



VS CHIZUKU





■和RALF一樣，用地上指令投攻擊或是用空中超重擊打她的昇下來也可以。

VS GOENITZ





■直接跳過去不攻擊，在着地的同時使用指令投攻擊，而且更可以加上一記FLSAHING ELBOW的追加攻擊。

ENDING









■RALF及CLARK看見LEONA一直也是不開心的樣子，所以便製造一下氣氛，終於LEONA也笑了，RALF也露出一個鼓勵的表情哩。



超能力戰士隊

「我穿的是褲子，不是裙喔！」——麻宮 雅典娜

擔當：指令魔人

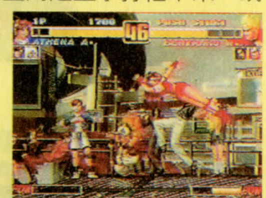
PSYCHO BALL ATTACK ↓↙←+A/C
PHOENIX ARROW 空中↓↙←+A/C
∨ PSYCHO REFLECTOR →↘↓↙←+B/D
PSYCHO SWORD →↓↘+A/C
空中PSYCHO SWORD →↓↘+A/C
PSYCHIC TELEPORT ↓↘→+B/D
★SHINING CRYSTAL BIT ←→↘↓↙←+A/C
★CRYSTAL SHOOTER SHINING CRYSTAL BIT中↓↙←+A/C
★空中SHINING CRYSTAL BIT 空中←→↘↓↙←+A/C
★空中CRYSTAL SHOOTER 空中SHINING CRYSTAL BIT中↓↙←+A/C

對主角隊

VS 草薙京
不斷以後跳重PHOENIX ARROW屈他體力便可。



VS 二階堂紅丸
以跳到他頭上用超重擊打他下來，或用PHOENIX ARROW攻擊也可。



VS 大門五郎
只有一個方法——後跳重PHOENIX ARROW！



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
拉遠距離不斷的使出PSYCHO BALL ATTACK便可，或用重PHOENIX ARROW攻擊都得。



VS ANDY BOGARD
拉遠不斷用輕PSYCHO BALL ATTACK。

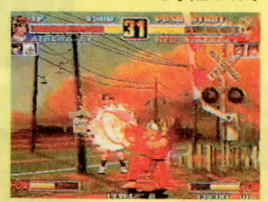


VS JOE HIGASHI
以PSYCHO BALL ATTACK和PHOENIX ARROW交替攻擊吧。



對龍虎隊

VS 坂崎獠
重PHOENIX ARROW對他反而有效。



VS 坂崎百合
在她面前用輕PSYCHO SWORD，再立即用重PSYCHO SWORD，她便會在你後面中招的了。



VS ROBERT GARCIA
跳後使出重PHOENIX ARROW屈他的體力，在着地後再重複以上動作……又可以拉遠距離用輕PSYCHO BALL ATTACK攻擊。



對新·怒隊

VS LEONA
擋完她的X-CALIBER後便可任打。



對RALF
不斷使用重PHOENIX ARROW屈他體力便可。



VS CLARK
也是一樣用重PHOENIX ARROW便可屈死他。



對超能力戰士隊

VS 麻宮雅典娜
蹲下待她跳過後面時用下重腳掃跌她便可，又可以拉遠距離待她跳來時，用PSYCHO SWORD截擊。



VS 椎拳崇
拉遠距離放PSYCHO BALL ATTACK，他便會自己衝過來中招的了。



VS 鎮元齋
開始時用空中超重擊攻擊，他見紅時便跳過去用重PHOENIX ARROW屈他體力。



對金隊

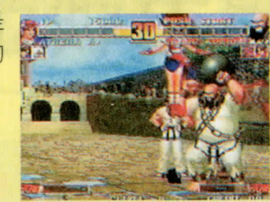
VS 金家藩

用重PHOENIX ARROW可以封鎖他的一切攻擊。



VS 陳國漢

拉遠距離使用輕PSYCHO BALL ATTACK攻擊是一個比較安全的方法。



VS 蔡寶奇

用重PHOENIX ARROW和他在空中硬拼吧，多數會是你贏的。



對新·女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄

可在她的上空用空振攻擊引她出招，在着地後便用重拳→重PHOENIX ARROW這強勁連招攻擊吧。



VS 不知火舞

擋了她的飛鼠之舞後便可用任何招式反擊！



VS KING

擋了她的SUPRISE ROSE後使用空中超重擊打她下來吧。



對八神隊

VS 八神庵

在牆邊擋了他的葵花三連擊後，便用投擲技；如擋了他的焚鬼炎，使用原地超重擊轟開他。



VS MATURE

可用重PHOENIX ARROW攻擊或是跳過去用空中超重擊狂轟。



VS VICE

用回打MATURE的方法便可。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

在他頭上引完他出招之後，點打都得。



VS WOLFGANG KRAUSER

用前大跳躍→重PHOENIX ARROW攻擊便可，這連他的LEG TOMAHAWK也可擊落！

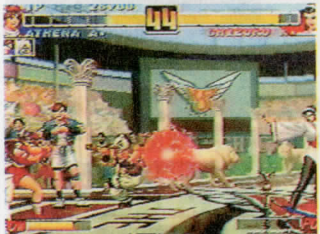


VS MR BIG

拉開距離不斷使用輕PSYCHO BALL ATTACK便可，他跳過來便可用PSYCHO SWORD截擊，也以用PSYCHIC TELEPORT走佬！

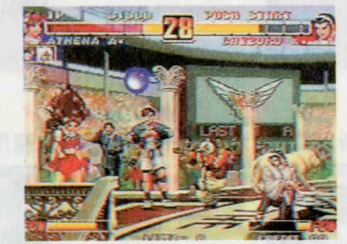


VS CHIZUKU









■可用重PHOENIX ARROW屈他體力，也可以離遠放輕波屈她；如見紅，便用SHINING CRYSTAL BIT後立即用重的CRYSTAL SHOOTER（向上升的）攻擊，她便會擋吓食吓的了。

VS GOENITZ









■拉遠距離後放出輕PSYCHO BALL ATTACK，他便會用多種方法閃過來你身邊，但後果只得一種，便是把他撻出去或轟開。



超能力戰士隊

單手蒸包～！
——椎拳崇

超球彈	↓↙←+A／C
龍顎碎	←↓↙+B／D
龍連牙．地龍	←↙↓↘→+A
龍連牙．天龍	←↙↓↘→+C
龍爪擊	空中↓↙←+A／C
★神龍凄煌裂腳	↓↘→↘↓↙←+B
★神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+D

擔當：指令魔人

對主角隊

VS 草薙京
可待他使出荒咬／毒咬的空隙中用龍連牙．地龍攻擊，如不能把他打DOWN，着地後便用蹲下重腳補多一腳。



VS 二階堂 紅丸
可用空中超重擊把他的對空技打下來，但時間略為難掌握，要下點苦功。



VS 大門 五郎
不斷的用龍連牙．地龍攻擊便可。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
除了用地龍攻擊之外，也可用重龍爪擊屈他體力。



VS ANDY BOGARD
使用超球彈／龍顎碎不斷交替攻擊便可。



VS JOE HIGASHI
離遠用輕超球彈攻擊吧！



對龍虎隊

VS 坂崎獠
用超球彈連發攻擊可以生效，打DOWN他之後在他面前用輕龍顎碎攻擊，他也會中招。



VS 坂崎百合
在她面前用輕龍顎碎，她便會跳到玩者後面，這時立即用超重擊是可以剛剛好打到的。



VS ROBERT GARCIA
不斷的使用超球彈／地龍攻擊便可。

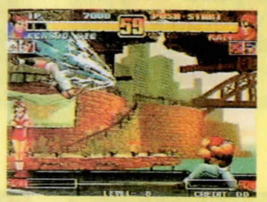


對新．怒隊

VS LEONA
因為拳崇的攻擊較慢，所以擋了她的X-CALIBER後便只能用投技攻擊她。



對RALF
不斷的使用重龍爪擊屈他體力便可。



VS CLARK
和打RALF的打法一樣便成。



對超能力戰士隊

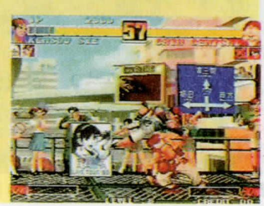
VS 麻宮雅典娜
只有待她跳過你面時用蹲下重腳攻擊才可以較容易打倒她。



VS 椎拳崇
用地龍→蹲下重腳攻擊，不斷重複便可。



VS 鎮元齋
也是用地龍便可擊倒他了。



對金隊

VS 金家藩
用重龍爪擊可較易將他擊倒。



VS 陳國漢
拉遠使用超球彈連發吧！



VS 蔡寶奇
使用地龍可以有較大機會擊中他，他跳過來時用天龍截擊也可以。



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄
用空中超重擊的空振引她出招，着地時便任打。



VS 不知火舞
擋飛鼠之舞，反擊；擋飛鼠之舞，反擊；擋飛鼠之舞，反……識背喇！



VS KING
擋SUPRISE ROSE，用空中攻擊；擋SUPRISE ROSE，用空中攻擊；擋SUP……（好悶……）



對八神隊

VS 八神庵
主動攻擊沒太多着數，所以都是擋完他的葵花三連擊後用投技解決他吧！（因用其他招都不夠快……）



VS MATURE
放心地用空中超重擊跳過去吧！



VS VICE
請用回打MATURE的方法。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD
空中攻擊引他出返技，着地後便可任打，就算用天龍把他從地上扯起也可以。



VS WOLFGANG KRAUSER
用地龍逼近他，如不DOWN，便用蹲下重腳補飛，如再不中，便再用地龍逼近……



VS MR BIG
可以用回對WOLFGANG的戰法。



VS CHIZUKU







■用前跳到她的頭頂，用超重擊打她的昇是最好的方法，但其跳躍的位置及時間比其他人難觸摸，要試多幾次。

VS GOENITZ









■拉遠距離用輕超球彈攻擊，他便會自動閃到你的身邊，這時便可用投技撻他出去。



超能力戰士隊

一個睡在地上的阿伯……——鎮元齋

擔當：指令魔人

瓢簞擊	↓↙←+A／C
柳燐蓬萊	→↓↘+A／C
回轉的空突拳	←↙↓↘→+B／D（望月醉及醉管卷翁中都可以使用）
醉管卷翁	↓↘→+A／C
蝶襲鮭魚	醉管卷翁中→+A／C
望月醉	↓↙←+B／D
龍蛇反蹦	望月醉中↑+B
鯉魚反蹦	望月醉中↑+D
★轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A／C

對主角隊

VS 草薙京

一開始使用望月醉，如他跳過來或有任何動作，使用鯉魚反蹦吧，中硬的！



VS 二階堂紅丸

如他在近距離用望月醉，他一定會立即跳過來，這時用鯉魚反蹦便可將他打倒。



VS 大門五郎

使用望月醉時要注意，因為見他走過來至個半身位距離時，便要用鯉魚反蹦了，不然他便會捉到你！或是被打至見紅時不斷使用轟爛炎炮攻擊吧。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

可以跳過去使用超重擊，他DOWN了之後便在他面前用望月醉，再用鯉魚反蹦攻擊。



VS ANDY BOGARD

一用望月醉，他便會用斬影拳衝過來，唔使諗，用鯉魚反蹦吧！



VS JOE HIGASHI

用望月醉時，不用被他的HURRICAN PUNCH嚇到，因為他是打不中你的，可放心用鯉魚反蹦反擊。



對龍虎隊

VS 坂崎獠

在望月醉中，他是會用蹲下輕腳攻擊的，所以見他在一個身位距離時，便要使用鯉魚反蹦了。



VS 坂崎百合

使用望月醉，她便會走過來吃你的鯉魚反蹦了。



VS ROBERT GARCIA

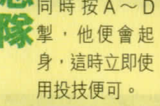
他會用打不中你的飛燕旋風腳來攻擊你的望月醉，如在他未收招時用鯉魚反足朋攻擊，可以得到COUNTER 2 HITS的BONUS哩！



對新・怒隊

VS LEONA

在她面前用望月醉，她是會一直退後的，只要一直在望月醉狀態中逼她至版邊及埋身，然後同時按A～D掣，他便會起身，這時立即使用投技便可。





對RALF

用望月醉時，他會走過來，在離他一個身位時使用鯉魚反蹦，便可打到他。



VS CLARK

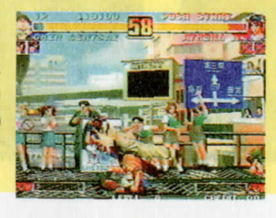
同樣地使用望月醉，但要在與他距離二個身位時用鯉魚反蹦攻擊，打不中不要緊，最多是再蹦過，但不要被他擊中才是最重要。



對超能力戰士隊

VS 麻宮雅典娜

也是用望月醉，待她埋身時用鯉魚反足朋便可以了；但要小心她的PSYCHO SWORD，因為是可以打中望月醉的。



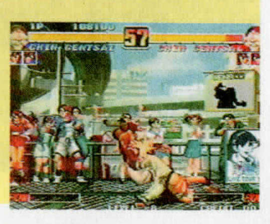
VS 椎拳崇

在中距離使用望月醉，他便會放波，此時行過去用鯉魚反蹦便可以了。



VS 鎮元齋

不斷的用望月醉「躝」過去，在他面前用鯉魚反蹦便可以了。



對金家隊

VS 金家藩

用空中超重擊打DOWN他，在他面前用望月醉，但要立即用鯉魚反蹦起身，他便會中招的了；只要不斷重複的使用望月醉→鯉魚反蹦便可。



VS 陳國漢

在他面前用望月醉，但即用鯉魚反蹦攻擊，這便可擊中他的蹲下重腳了。



VS 蔡寶奇

用望月醉時，他除了空中重拳、蹲下輕／重腳及飛翔腳之外，是沒有一招可以打到你的，所以可放心用鯉魚反蹦攻擊。



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂香澄

用空中攻擊引她出招，在自己着地時便可打她了。



VS 不知火舞

用望月醉時，她是不會用一些能打中你的攻擊打你的，所以基本上她是任打的（當然是用鯉魚反蹦啦）。



VS KING

望月醉→鯉魚反蹦也是不變的公式。



對八神隊

VS 八神庵

望月醉是會被驅闇炎打中的，所以還是擋了其葵花三連擊後用投技攻擊吧。



VS MATURE

不斷的使用空中超重擊便行。



VS VICE

用回打MATURE的戰法。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD

雖然烈風拳可以打中望月醉，但如在近身使用，他反而不會用烈風拳打你……而更會狂吃鯉魚反蹦……



VS WOLFGANG KRAUSER

在中距離用望月醉，他便會放下波企圖攻擊你，但然不可能打中，所以便要「躝」過去用鯉魚反蹦回敬了。



VS MR BIG

不斷的使用望月醉→埋身→鯉魚反蹦便可。



VS CHIZUKU









■當使用望月醉時，她一是不動，一是會使用類似雅典娜PSYCHIC TELEPORT那樣的招式，在見紅時更會用超必衝過來；但都不用擔心，因為這些招式都是打不中蹲低的你的，所以便要好好的用鯉魚反蹦反擊了。

VS GOENITZ









■如在遠距離使用望月醉，他便會放旋風攻擊，這是會打中你的；但在中距離反而不會用旋風攻擊，而是用超必衝過來！但都是打不中的……可以用鯉魚反蹦任打……（大佬喎……）

ENDING









■在比賽完後，鎮說他已經很累，須要休息了……說着便坐在地上一動不動……拳崇及典娜二人見狀，十分激動！走過去看清楚其師傅是不是……但看清一點，鎮只是坐着睡着了，更流着口水哩！



BOSS隊

COME ON！——
GEESE HOWARD。

烈風拳	↓↘→+A
DOUBLE烈風拳	↓↘→+C
疾風拳	空中↓↙←+A／C
上段觸身投	←↙↓↘→+B
中段觸身投	←↙↓↘→+D
邪影拳	→↘↓↙←+A／C
飛翔日輪斬	→↓↘+A／C
★鬥氣風暴	↙→↘↓↙←↘+A／C

擔當：ZAC

對主角隊

VS 草薙 京

跳前疾風拳、跳後疾風拳、跳前疾風拳，跳……



VS 二階堂 紅丸

不停跳前用超重擊轟死他吧！



VS 大門 五郎

用回對草薙京之戰法吧！



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

跳前跳後疾風拳萬歲！



VS ANDY BOGARD

用輕邪影拳攻過去，他一時會硬食，有時會擋完之後出空破彈，擋了他的空破彈後便可用超重擊將他轟走。



VS JOE HIGASHI

請用回對TERRY之戰法。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠

若他衝過來或擋了他的燕子疾風腳後，便用蹲下重拳→DOUBLE烈風拳這招；若他跳過來，便用蹲下重拳對付之。



VS 坂崎 百合

先待她走近，便放出烈風拳。她擋後會跳到你背面讓你打的了。



VS ROBERT GARCIA

跳前疾風拳，跳後疾風拳，跳前疾風拳，跳後疾風拳……



對新·怒隊

VS LEONA

擋了她的X-CALIBER，便可痛快地反擊了。



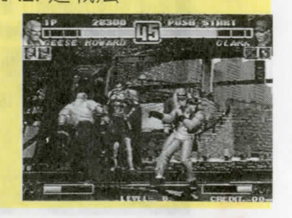
VS RALF

待他走近，便用站立重腳踢他，他再走近，就再用站立重腳踢他，直至永遠……



VS CLARK

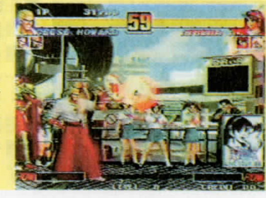
請用回對RALF之戰法。



對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜

跳過去放重疾風拳吧！如她使出PHOENIX ARROW，便用上段觸身投撻鬼佢吧！



VS 椎拳崇

請用回對付鎮元齋之戰法。



VS 鎮元齋

待庥走近，便用DOUBLE烈風拳將他吹開，再走近就再用DOUBLE烈風拳……



對金隊

VS 金家藩
只消不停跳前用重拳攻擊或跳前重疾風拳，便可打倒他。



VS 陳國漢
不停跳過去放重疾風拳便能波死他的了。



VS 蔡寶奇
先退至版邊，待他跳過來時便用蹲下重拳防空。



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄
待她走近，便用DOUBLE烈風拳侍候，將她迫至版邊後，便可用烈風拳連發來屈死她的了。



VS 不知火 舞
可在擋了她的飛鼠之舞或必殺忍蜂後反擊，又或在她使出上述兩招時用上段觸身技反擊。



VS KING
可待她使出SUPRISE ROSE時用(1)跳起超重擊將她轟落；(2)上段觸身投反擊。



對八神隊

VS 八神 庵
先退至版邊，站立擋了他的焚鬼炙或葵花後，便可反擊。



VS MATURE
不斷跳前用超重擊轟死她吧！



VS VICE
請用回對MATURE之戰法。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARD
待他使出DOUBLE烈風拳。擋了後便可用DOUBLE烈風拳還擊。他是很喜歡在你面前儲氣的。



VS WOLFGANG KRAUSER
先拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時以大跳躍跳過去，再用空中重拳(2～3HITS)→蹲下重拳→DOUBLE烈風拳這招將他迫開。重複以上動作便能將他擊倒。



VS MR. BIG
跳前跳後疾風拳萬歲！



VS CHIZUKU






■她走近就放烈風拳，再走近又放烈風拳，直至永遠……

VS GOENITZ






■先退至版邊，然後不停跳起放重疾風拳，他就會擋吓食吓的了。



BOSS隊

YOU CAN GET UP BY YOURSELF—— WORFGANG KRAUSER

擔當：ZAC

BRITZ BALL-上段	↓↙←+A／C
BRITZ BALL-下段	↓↙←+B／D
LEG TOMAHAWK	↓↘→+B／D
KAISER SUPLEX	埋身→↘↓↙←+C
KAISER DUAL SOBAT	←↙↓↘→+B／D
KAISER KICK	→↓↘+B／D
★KAISER WAVE	→←↙↓↘→+A／C

對主角隊

VS 草薙 京

先拉遠距離，再用輕BRITZ BALL下段連發，他便會被燒死。



VS 二階堂 紅丸

不斷跳前用超重擊轟死他吧！



VS 大門 五郎

請用回對草薙京的戰法。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD

請用對JOE之戰法。



VS ANDY BOGARD

請用回對付TERRY之戰法



VS JOE HIGASHI

先拉遠距離，再使出輕BRITZ BALL下段連發，便可燒死他的了。



對龍虎隊

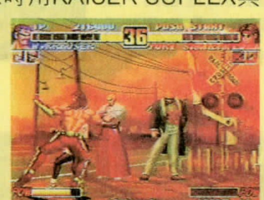
VS 坂崎 獠

可在他走近時用KAISER SUPLEX，又或退至版邊，待他衝過來或擋了他的燕子疾風腳用蹲下重拳轟他的下身。



VS 坂崎 百合

待她衝過來時用KAISER SUPLEX與她的百烈掌打鬥快吧！



VS ROBERT GARCIA

先拉遠距離，再用輕BRITZ BALL下段連發，便可將他燒死。



對新・怒隊

VS LEONA

擋完她的X-CALIBER便反擊吧（最好用KAISER SUPLEX)！



VS RALF

待他走近，便用站立超重擊踩佢波蘿蓋（連他的急降下爆彈也可擊中），直至永遠……



VS CLARK

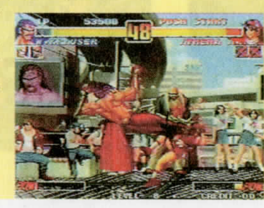
待他走近，便用站立重腳踢佢塊面，直至永遠……



對超能力戰士隊

VS 麻宮 雅典娜

不斷跳前用超重擊轟死她吧！



VS 椎拳崇

請用回對鎮元齋之戰法。



VS 鎮元齋

先拉遠距離，然後使出輕BRITZ BALL下段連發，老伯伯便會被燒死。



對金隊

VS 金家藩
不斷跳前用超重擊便可轟死他的了。



VS 陳國漢
先拉遠距離，再使出輕BRITZ BALL下段連發，便可屈死他的了。



VS 蔡寶奇
待他跳過來時用LEG TOMAHAWK來截擊。如被打至見紅，便可拉遠距離使出KAISER WAVE連發……



對新·女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄
先拉遠，再用輕BRITZ BALL下段連發，她便會努力地用反技反BRITZ BALL的了……



VS 不知火 舞
待她使出飛鼠之舞或必殺忍蜂，擋了便可反擊。



VS KING
待她使出SUPRISE ROSE時起以跳起超重擊轟返佢落地！



對八神隊

VS 八神 庵
先退至版邊，待他使出焚鬼炎或葵花，站立擋了便可反擊。



VS MATURE
不斷跳前用超重擊轟死她吧！



VS VICE
請用回對付MATURE的戰法。



對BOSS隊

VS GEESE HOWARED
先拉遠，再用輕BRITZ BALL下段連發便行。



VS WORFGANG KRAUSER。
待他使出BRITZ BALL時大跳躍跳過去，用超重擊將他轟下吧！他又好喜歡儲氣及「串你」的。



VS MR. BIG
連發輕BRITZ BALL下段萬歲！



VS CHIZUKU



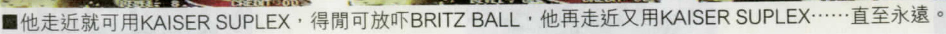



■先待她走近，然後用KISER SUPLES擁抱她，得閒可以儲吓氣，有空就放個KISER WAVE玩吓，她走近又再用KAISER SUPLEX……

VS GOENITZ







■他走近就可用KAISER SUPLEX，得閒可放吓BRITZ BALL，他再走近又用KAISER SUPLEX……直至永遠。



BOSS隊

OVER SO SOON？——MR. BIG

擔當：ZAC

GROUND BLASTER	↓↘→+A／C
CROSS DIVING	→↘↓↙←+A／C
SPINNING LANCER	→↘↓↙←+B／D
KALIFONIA ROMANCE	→↓↘+A／C
CRAZY DRUM JAM	連按A／C
★BLASTER WAVE	↓↘→↓↘→+A／C

對主角隊

VS 草薙 京
擋了他的荒咬／毒咬／R.E.D KICK／琴月陽後便可反擊的了。



VS 二階堂 紅丸
不要仁慈，用跳前超重擊將他轟死吧！



VS 大門 五郎
與他保持兩至三個身位，再不停使出重SPINNING LANCER，便能棍死這壯漢。如他衝過來，便用跳起超重擊轟走他吧。



對餓狼傳說隊

VS TERRY BOGARD
可不斷跳前超重擊來轟死他。他又好喜歡「串你」及儲氣的。



VS ANDY BOGARD
以輕CROSS DIVING衝過去，他擋了便多數用空破彈反擊，擋了他的空破彈便可用站立重拳反擊的了。



VS JOE HIGASHI
請回對TERRY之戰法。



對龍虎隊

VS 坂崎 獠
先退至版邊，待他衝過來或擋了他的飛燕疾風腳後，便用蹲下輕拳反擊。



VS 坂崎 百合
待她衝過來，便用輕KALIFONIA ROMANCE昇她。若她擋了便會跳到你背後讓你打。



VS ROBERT GARCIA
與他保持兩個身位，不停用站立超重擊便行。



對新・怒隊

VS LEONA
可待她使出X-CALIBER，擋了便可反擊。又或與她保持兩個身位不停出重SPINNING LANCER，她便會被棍死。



VS RALF
請用回對CLARK之戰法



VS CLARK
待他走近，使用站立重腳踢佢塊面，他再走近就再用站重腳踢佢塊面……直至永遠。



對超能力戰士隊



VS 麻宮 雅典娜
待這小妹妹跳過來時使用輕KALIFONIA ROMANCE昇她吧！



VS 椎拳崇
與她保持兩個身位，再用站立超重擊轟死佢吧！



VS 鎮元齋
跳前重拳→蹲下重拳，再跳前重拳→蹲下重拳……直至永遠。



對金隊

VS 金家藩
不斷跳前用超重擊便能轟死他的了。



VS 陳國漢
跳前超重擊→蹲下重拳，他便會被掃跌。重複以上動作便可將他打敗。但要小心他的鐵球粉碎擊。



VS 蔡寶奇
待他跳過來時用KALIFONIA ROMAANCE恭候大駕吧！



對新・女性格鬥家隊

VS 藤堂 香澄
先用重GROUND BLASTER讓她擋。當迫到她埋版邊時，便可不斷用輕GROUND BLASTER攻擊。她自會很努力地用反技來反你的GROUND BLASTER的了。



VS 不知火 舞
擋了她的飛鼠之舞或必殺忍蜂後便可反擊。



VS KING
可待她使出SUPRISE ROSE時用KALILIFONIA ROMANCE昇她，又或用跳起超重擊將她轟落地。



對八神隊

VS 八神 庵
待他使出焚鬼炎或葵花，在版邊站立擋了便可反擊。



VS MATURE
跳前超重擊轟爆她的天靈蓋吧！



VS VICE
當她是MATURE般轟吧！



對BOSS隊

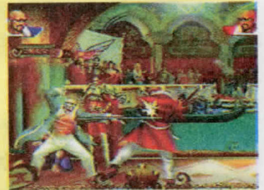
VS GEESE HOWARD
先退至版邊，待他使出DOUBLE烈風拳／邪影拳／飛翔日輪斬。擋了後便可反擊。他又好喜歡在你面前儲氣的。



VS WOLFGANG KRAUSER
與他拉遠距離，待他使出BRITZ BALL時便用大跳躍跳過去，並用超重擊將轟下。這帝王好喜歡「串你」的。



VS MR. BIG
與他保持兩個身位，並不停使出站立超重擊。這樣便能棍死另一個自己的了。



VS CHIZUKU







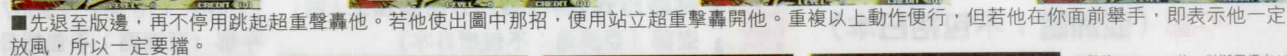


■她接近時就用站立輕拳→站立超重擊。她會在你出輕拳時出招但打不到你，然後便會被超重擊轟開。就算她跳過來，也難逃被轟走之命運。

VS GOENITZ







■先退至版邊，再不停用跳起超重擊轟他。若他使出圖中那招，便用站立超重擊轟開他。重複以上動作便行，但若他在你面前舉手，即表示他一定會放風，所以一定要擋。

ENDING









■擊敗GOENITZ後，傑斯覺得有1800年歷史的OROCHI POWER根本不值一哂。正要離開，忽有人向他放冷鎗。BILLY救駕。原來開鎗者正是MR. BIG，他說這是要報答傑斯利用他來參賽的。說罷便乘車離去。而古拉撒亦離場，說下次才與傑斯算賬……BILLY提議傑斯該好好休息一下。傑斯表示休息完後便要去找波格兄弟……

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補 購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂 閱 （包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______
年齡：______
郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：______
本港聯絡人：______
聯絡人地址：______
聯絡人電話：______
支票號碼：______

☐補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×		= $
	×		= $
郵費	×		= $
		合計HK$	

☐訂 閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00

花絮！

上期我們介紹過多間公司的新作，今期我們來自看看其他公司的現場實況吧。

KONAMI

當我們還未進入會場之前，KONAMI已充份表現他們的「勢力」給我們看——在臨海國際展示場站的大堂內，打橫地擺出藤崎詩織的巨形海報陣，幸好在海報陣的對面是站長室，否則那個海報陣不消一日就會被人掃個清光；此外，在車站的天花亦都掛了很多藤崎詩織的宣傳掛畫，十分矚目。

入到會場，KONAMI的攤位也幾乎是《心跳回憶》的天下，有詩織的攝影會、《心跳回憶》的原畫展、手辦模型展，還展示了三款快將發售的限定版拼圖的原畫。

當然，KONAMI還有其他遊戲推出，例如《METAL GEAR SOLID》和6隻為N64而推出的遊戲，這些都在KONAMI的VIRTUAL THEATER中放映，不過就要排一小時隊入場。



■詩織……





■詩織、詩織……



■又係詩織……噢……



■詩織、詩織、詩織……





■《實況足球 WINNING ELEVEN 97》是KONAMI在今次展覽中少數可以玩的新作，在現場試玩版中除了畫面人頭相不對之外，基本上已完全可以玩，而且質素相當高。

CAPCOM



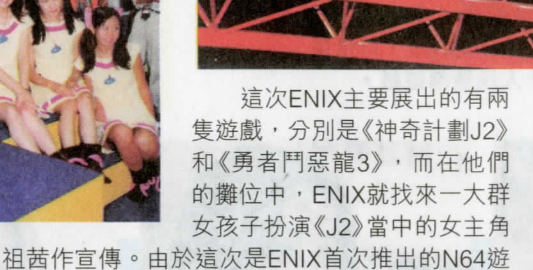


CAPCOM今年還會推出多隻家庭遊戲，例如《STAR GLADIATOR》和《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》，引來很玩家前來試玩。

ENIX







這次ENIX主要展出的有兩隻遊戲，分別是《神奇計劃J2》和《勇者鬥惡龍3》，而在他們的攤位中，ENIX就找來一大群女孩子扮演《J2》當中的女主角祖茜作宣傳。由於這次是ENIX首次推出的N64遊戲，所以吸引了很多人入場試玩。而在最後的一天，ENIX也叫了一大群祖茜來給大家拍照。



■《神奇計劃J2》的玩法主要是由玩者指示祖茜的行動，但每次行動之後，祖茜都會告訴你她對所見所聞的感想，是相當具互動性的冒險遊戲，而且無論人物造型和故事背景都極富宮崎駿動畫的色彩。





■司儀是由一位身高6呎，雙腳充滿了腳毛的男士反串扮演ARURU，相當變態。

COMPILE

COMPILE今次有新作發表，就是在PLAYSTATION上推出《PUYOPUYO通決定盤》。除此之外，一向萬人空巷的PUYOPUYO比賽依然吸引二、三百人入場參加，只要在COMPILE攤位的周圍隨時都可以聽到「預備，一、二、三！FIRE！」的吶喚聲，非常齊整。

SAMI 工業

這次展覽中，有很多跟大明星有關的遊戲都請來有關的明星來親自宣傳，就像這個《ANGEL PARADISE 2 想跟吉野公佳一起》的PUZ遊戲，就真的找來了現時在電影和雜誌封面中相當活躍的吉野公佳來親自作宣傳。不過這次EVENT也出了一點意外，原本定在一時半舉行的EVENT，因為遲到了而押後舉行，但會場已聚了大群擁躉和攝影師，為免他們鼓燥，女司儀就預備了一批海報送給現場觀眾，可惜僧多粥少，唯有在送的時候跟幾十人玩猜拳遊戲。

■吉野公佳最後終於到了，不過就消瘦了很多，不知是否因為公作繁忙？









■女司儀宣布送出海報，跟大家玩猜拳

NEC HOME ELECTRONIC



■「PC 3D ENGINE」的樣本板，是行PCI的。

這次NEC HE除了展出一些PC-FX遊戲外，這次還展示了他們將於年尾推出的電腦#3D加速卡「PC 3D ENGINE」，這張卡對應WINDOWS95 DIRECT 3D，又有專用的「SUPER GRAPHIC LABRARY」，NEC和NAMCO還早已達成合作協議，由NAMCO為這卡移植多款專用遊戲，其中包括還未公布在其他機種上推出的《RAVE RACER》。看這張卡的樣版設計，看來是配合IBM互換機而設計的，即是說香港人所用的電腦很有可能可得上這張卡。

不過在現場所見，卻看見兩個景象——一部電腦表現得不太流暢，另一部卻表現出色，不知是甚麼原因了。



■遊戲誌現場試玩《RAVE RACER》，感覺只是普普通通。





■當然，NEC HE還展示了多款PC-FX遊戲，包括《最後的帝國皇子》、《超神兵器》、《女神天國II》、《小紅帽查查》和《晶片妹妹》



這次《GAME SHOW》跟其他大型遊戲展覽會的做法很不同的是，大會主動地舉行了一次千人即是由大會，一眾COSTUME PLAY發燒友掌然不會錯過機會，打扮成各種各樣的遊戲人物。大會安排了儲物、更衣室的服務，規模相當嚴謹。

參與者中，還是以打扮SNK人物居多，扮《東京番外地》人物的也不少。比較抵死的是竟然有人扮EVA初號機！而在去年還佔盡風頭的《美少女戰士》就已不多人扮了，可能是因為太OUT了吧？

專業組——即是由參展公司用錢請回來的


■扮演 RAY MAN 的人一定很辛苦


■《美少女雀士》的女主角



■《皇家騎士》的角色


■黃先生：「有型嘛我？」


■《夢幻模擬戰 III》的新女角

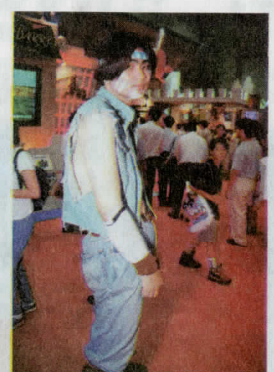
業餘組——即是由COSTUME PLAY發燒友自費參加


■黑澤：「喂，交咗保護費未呀你？」


■兩大妖物登場！


■ TRACY 姐隻鞋好古怪


■ HEIDREN 哥哥，除帽除衫之後是不是可以扮 SAGAT


■樣貌非常甜美可愛的 T · HAWK

GAME SHOW百美圖（雖然冇一百個咁多）

除了大公司的宣傳美女陣之外，其他公司也請有很多宣傳女郎，不過今次展覽的質素就沒有那麼高。



TOKYO GAME SHOW

送客靚女大全集

每逢大型展覽的散場時候，各大公司的迎賓女郎都會出來列隊送客，這個時候也是攝影師們謀殺菲林的時候。讓我們也來看看各大公司的美女陣吧。



■ VIRGIN ENTERTAINMENT

■ NAMCO 網球嬌娃

■ XING ENTERTAINMENT

■ KONAMI；他們的宣傳女郎多數是長頭髮束頭帶的，不知是不是為了宣傳藤崎詩織的關係。

■ CAPCOM

BANPRESTO

■咦，別家公司都拉來靚女送客，NEC HOME ELECTRONIC 卻捧出他們的宣傳紙板美女出來送客，真是相映成趣。

■元氣

■ ELECTRONIC ART VICTOR

東京 GAME SHOW 最乜乜選舉

最大手筆
SQUARE

十萬隻碟喎！連包裝計佢十蚊隻都要成百萬，合共一千四百幾萬日圓。



最慳皮
NAMCO

一般細廠起碼都有一頁彩色粉紙精印的宣傳單張，但NAMCO咁大間廠隨咗一個《SMART COURT》大膠袋同一張「黃嗆嗆」嘅單色《SOUL EDGE》SOUND TRACK宣傳單張。



■注意，真係咁嘅樣，唔係冇轉 MODE。

最多宣傳女郎的攤位
SQUARE

估都估唔到，就連SONY、NAMCO同KONAMI都唔夠佢多女，平時望係唔覺有咁多人嘅，但只要[諗下又要派GAME、又要睇場、又要同人蘇SO，當然要疊馬啦。


■散場相一幀，圖中所見只是其中三分之一。

最冇嘢睇
NAMCO

廠就好大嘞，場都好大，不過就冇乜新嘢。就快推出嘅《SOUL EDGE》竟然只得街機版玩，而且仲要倚靠《鐵拳2》支撐場面，唯一真係有得玩嘅就只得《SMART COURT》，都唔係乜嘢大作。



最多人圍觀的遊戲
新超級機械人大戰

想知道這個遊戲點樣受歡迎，只要看看站在試玩間前的人們足以令你連看都有困難便知道，更莫說試玩了。


■記不記宇宙飛龍得這一招的中文名堂？（答案刊在本頁內）

最玩嘢人物
飯野賢治

飯野先生個攤位雖然唔細，但竟然沒有像上次「PLAYSTATION EXPO」時那樣的《E0》試玩，反而用了整個台來搞TALK SHOW、JAM歌、個人表演，大搞個人崇拜。





■各位想去東京 BIG SIGHT 嘅團友，可以搭地鐵有樂町線，到總站新木場站轉 JR 臨海線，就可以到這個國際展示場站，再步行 15 分左右便到。

場外風光編

■鋸，好大把鋸，十六米高嘅鋸，就插咗喺 BIG SIGHT 門口旁邊，傳說係由傳説巨神跃低嘅（假嘅，其實係佢日晷）。

■非常長嘅人龍。大家請留意圈中人嘅髮型，編輯部認為佢一定係哥倫比亞球星華達拉馬（金毛獅王）嘅支持者。 而美術部則認為佢係撒旦先生（龍珠）



■外形非常雄偉和富特色的東京 BIG SIGHT 會議大樓，的確樓如其名，可以成為東京的一個標誌。



答案：心花怒放大關刀

無責任讀者擂台

今期題目：大預想！《心跳回憶2》會係點？

最好加上《好雄戀愛物語》

編輯先生：

以我本人認為《心跳》之所以成功，是KONAMI為其創作一個創新的玩法，再加上十多位美少女才能成功，所以《心跳 2》應該加上更多新人物，並應刪去部份舊角色，時間由高中轉到大學，那麼就最好了！

有時本人玩玩吓《心跳》都會覺得十分悶，尤其星期日約女孩子去玩就更加悶，約會時只回答一條問題，就用了大半日。所以我認為當到了和女孩子的地點後，就轉為地圖畫面者可以控制主角和女孩子在約會地方裡，左穿右插，情況像RPG般在村莊裡搜集情報。重有《心跳》的戰鬥，希望能夠大大強化，例如加多啲敵人，或者不要那麼遲才學會奧義。

假如間改為大學，豈不是沒有了學校旅行，所以我認為《心跳2》應該加多了一個叫百貨公司的約會地點，當百貨公司舉行「XX大抽獎」的時候，主角約女孩子去百貨公司買滿指定價錢的貨品，便自動可參加抽獎，抽中了便可去旅行。

上文說到買滿了多少錢就參加抽獎，但《心跳》中何來有MONEY這個觀念，所以《心跳2》應加上主角擁有的錢的數目，例如當約會去水族館時，就從主角所擁有的錢扣去入場費，送生日禮物又要扣錢等……那就最好了。

主角能增加其擁有的錢有二種方法：一、每月的零用錢；二、在平時一至五時加多一欄「兼職」項目，主角就可以從「兼職」裡賺到錢。

最後本人希望KONAMI能在《心跳2》平加上《好雄戀愛物語》的小品遊戲，因為本人最喜歡好雄。

祝GPM壽比南山！！

虹野能在《心跳2》中出現！！

虹野和好雄的忠實FANS
WYMAN

唔駛對住藤崎詩織個死老豆兼自殺唔成嘅衰樣就已經心滿意足

老實講小弟一直以來都想投稿嚟，不過早排跟見幾位見解「獨到」嘅人兄，比一大群熱血讀者以正義之名激烈砲轟嘅情景，火力之強勁令我想起使徒行近TOKYO-3所受到嘅熱烈歡迎，小弟由於唔想比人轟，所以一直等緊一個冇乜爭議性嘅題目，難得等到大預想三個字自然即刻投稿。

講夠廢話之後，就入正題；KONANI近幾年嚟嘅創意幾利害我估大家都有眼睇，所以我敢講句《心跳 II》嘅系統一定唔會有重大改變而事實上佢嘅系統亦已去到一個相當成熟嘅階段，就算要改都唔易，所以改嘅都應該係畫面及EVENT方面。

畫面方面當然希望可以有《同級生 IF》嘅角色同解象，我本人就一向都唔對KONANI的GAME嘅畫面抱有太大期望，唉！總之就唔多樂觀啦。

《心跳》嘅人設算係該GAME最弱嘅一環，的人「彈」隻GAME最主要都搵哩點嚟落手，雖然我唔知心跳人設係邊個，不過我睇都係換過佢啦。竹井正樹我諗都算係眾望所歸，可惜KONANI用佢嘅機會微乎其微（《心跳》同《同級生》係媾女GAME兩大宗主，若果的女角差唔多成何體統）。我自己就贊成KONANI諗諗的有名氣嘅漫畫家，藤島康介我就覺得唔錯，皆因佢畫的人一向比人幾健康嘅感覺，而且亦有做GAME人設嘅經驗；不過單以畫女人嘅講我自己嘅心水就係狄原一至同江川達也（記住唔係小魔星年代嘅江川；而係東大物語同GOLDEN BOY嘅江川）

EVENT方面我自己就希望紐緒式玩嘅事件能夠發揚光大；最好可以加多幾「瓣」英雄力值如靈力、技擊力、精神力。等我地除嘅可以操個有為青年出嘅之外，仲可以比個機會我地操個有隱藏身份嘅超級高中生出嘅，好似退魔師，格鬥家，甚至係適格者。女角方面都可以考慮嘅的咁上下嘅嘅你幾「瓣」英雄數值合佢心意時就會展露身份，FOR EXAMPLE有位水手服後面有個太陽家徽嘅姐姐仔（最好草薙嘅），當你能力值合佢心水時就會拉你陪佢參加「K？F」。

其實以《心跳I》嘅質素，只要加多的EVENT，小遊戲（最好有月風魔傳），畫面靚的；總之乜都好啲，唔駛對住藤崎詩織個死老豆兼自殺唔成嘅衰樣就已經心滿意足，總之《心跳回憶 II》，絕對係期待之作。（希望回歸早國前有得玩我都願囉）

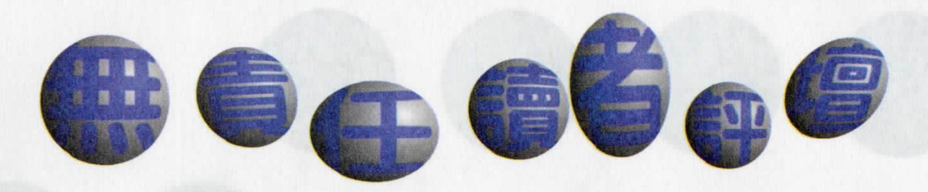
祝好

閒人上

無責任讀者擂台 下回預告：

33期——「論盡96年內最期待，最想玩的新遊戲」
（截止日期：9月19日）

34期——「最完美的「遊戲誌」會是怎樣？」
（截止日期：10月3日）



《卒業》勝過《心跳回憶》

無可否應，《卒業》是在下最喜愛的遊戲。

當初這遊戲剛推出時，有電腦的學生們爭相購買，而這遊戲的內容也成了中學生(男性)茶餘飯後的重要話題。到了現在，本人有時都見到有人買這遊戲。

《卒業》的勁敵——《心跳回憶》，常常給玩者玩家用來和《卒業》比較，他們大多數認為《卒業》不及《心跳回憶》好。本人感到十分氣憤，《卒業》會差過《心跳回憶》？本人不但不同意這些人的法，而且覺得《心跳回憶》又是小兒科，《卒業》才是大作。

無可否應，論畫面質素，論歌曲，論事件發生的多寡，《心跳回憶》當然勝出，但論構思，論創新程度；論女角樣貌方面，《心跳回憶》輸清，本人不是說《心跳》女角醜怪，只是她們除了髮型外，個個面口差不多！而《卒業》的女角色有靚(高城麗子，志村麻美)又有醜(新井聖美)，變化多端。仲有，係人都知《卒業》角色設計者是竹井正樹，至於《心跳回憶》人物設計者，都唔知係邊個？(教主按：《心跳回憶》人物設計者係小倉雅史)在這方面，《卒業》又壓倒《心跳》了。各位又有無發覺，《心跳》角色人物有很濃厚《卒業》角色的味道；鏡魅羅，紐緒結奈是抄高城麗子和，新井聖美的。至於朝日奈夕子，清川望等都有志村麻美，加藤美夏的濃厚味道。而中木靜的影子人物是誰？不用在下多說吧。遊戲中十二位角色竟有一半以上是抄《卒業》的，可想言之《心跳》的創新程度一定比《卒業》低。難度方面，《心跳》真是小兒科，畢業後無女孩子對你心儀，表白？就簡直妙想天開，難過登天。反觀《卒業》，要教好五名女生要令她們入大學或和你結婚真是一件很困難的事，使遊戲的挑戰性大大提高。最後想比較這兩遊戲人物角色的表情。就以《心跳》來說，雖然角色們表情變化多端，但大都誇張恐佈。當孩對你心儀時都會以面紅，含羞的表情望你。試問在日常生活化中，一個女孩會不會整年都用這種表情望她的男友？有某幾個女角色的表情也令人毛骨悚然。虹野少希對你心儀時，用隻左眼對住你眨，好似放電。朝日奈對你心儀的漾子好像醉酒鬼，而其他女孩面紅時的表情都不好看；反觀《卒業》，她們表情雖只得五、六個，但都形容活現，包含了喜、怒、哀、樂等，表現自然大方，絕對一流。

《卒業》各女角的性格各具特色，她們所面對的困難又多種類和解決方法都不同，極有挑戰性。當她們上了大學或和你結婚的話，玩家所感受到滿足感一定比《心跳》為大。加上女角色十分可愛(除了新井聖美)，事件發生次數不小，所以使遊戲的投入度大大增加。這麼好的遊戲，真是90年代難得一見的大作，相信有電腦的男性中學生都已玩爆了《卒業》吧？

清華女子高校三B班
班主任上

點解有人買翻版？

編輯先生：本人應該算係一個標準機迷仍係超任同埋PS嘅機主。當然本人仍反對買翻版碟，其害處相信唔使本人講都知道。但係點解仲有人會買翻版碟？請各位先看看本人嘅經歷。

話說《鐵拳 2》出街個日，本人陪同一位朋友去GAME鋪頭睇吓有冇《鐵拳 2》。但係正如第24期個位冇署名嘅讀者講過，受歡迎嘅GAME唔係冇貨，就係被人炒到阿媽都唔認得。所以我個朋友只有買翻版《鐵拳 2》，而且唔使一百元就有得交易。本人當時極力反對，話俾佢知翻版碟會傷機。但係佢一於好小理，仲同我講唔理一切後果，玩咗至算。結果，控制同畫面都算OK，但係音效……簡直係冇得比(係同原裝比較)。最攞命嘅係玩番原裝GAME嘅時候，啲聲有時會「CAKE住」，都唔知係抵死定係唔好彩。

以上情形，本人敢相信有唔少戰友(因為大家都為打爆機而奮鬥)都曾經試過。但試諗吓，如果忍多兩三個月，等下一批貨返嘅，再加上會跌價(本人絕對唔相信有GAME會唔跌價)，到個陣至買一啲都唔遲。既然各位戰友可等到隻GAME出街，點解唔可以嘗試等到隻GAME跌價至買呢？而且，如果各位戰友肯為咗等原裝GAME而唔買翻版碟嘅話，咁各位其實已經為保護知識產權而出一分力，又何樂而不為呢？

其實第26期小明兄都講過，一個月有啱心水同非買不可嘅GAME真係五隻手指都數得出。好似PS最旺嘅三月，只有《BIO HAZARD》、《鐵拳 2》同埋《高達VER 2.0》三隻可以話係必買。所以，一般家庭絕對可以付得起嘅。

好喇！閣下覺得非買不可嘅GAME有十幾隻，所以「谷」住要買翻版碟，隨便你。反正又唔關本人事。不過同在第26期高達F97兄講過，玩機要「食得鹹魚抵得渴」。既然閣下敢貿翻版碟，咁閣下就要面對三個可能。1.你會好運地唔壞機；2.閣下部機壞咗，但係好運地整得番；3.你整壞部機，而且整唔番。第一個可能當然係人都想，但係要記住翻版碟會傷機，所以要三思而後行。如果仲係要買翻版碟嘅話，咁本人只好講一句－祝閣下好運！

P.S.如果本人將高達F97兄個句說話會錯意思嘅話，請多多見諒。

成天

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。







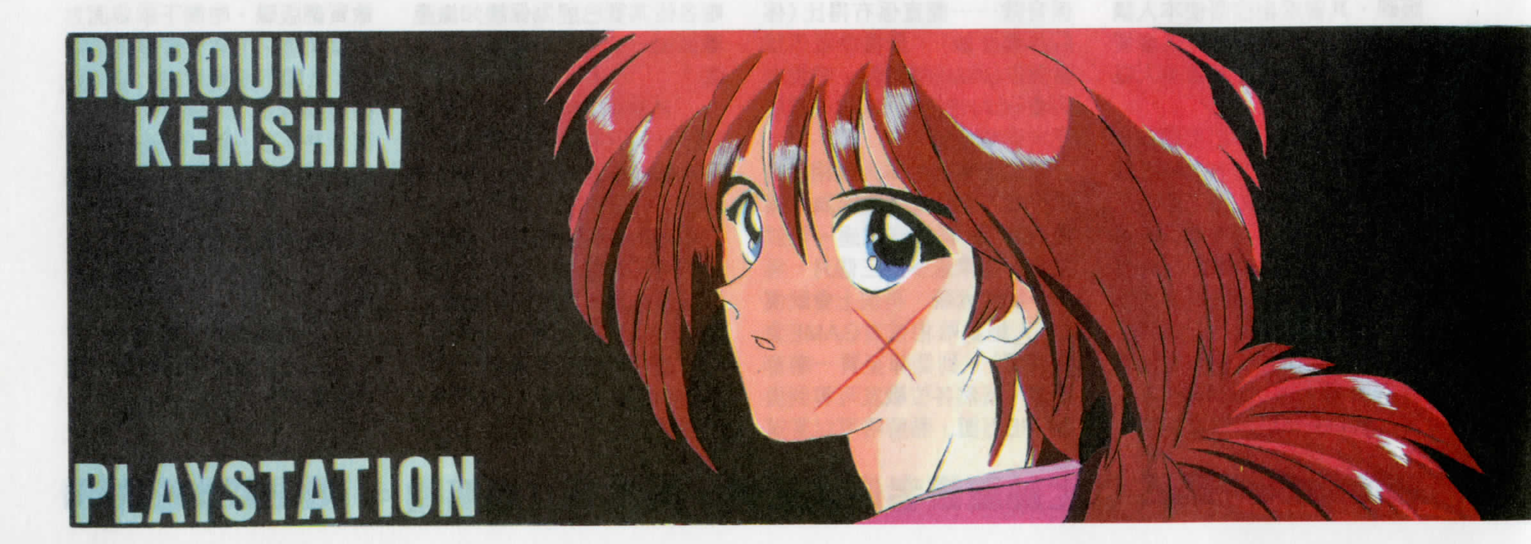





BY：珊珊



BY：韋



電視遊戲信箱

最近的數月來，WATER DRAGON看到「懊惱GAME教」中有很多讀者談論原裝和翻版的問題，其中各持己見，互不相容。而一些玩翻版的讀者卻不停地帶出一個論點——因沒有足夠錢去買正版GAME才買翻版，說得非常無奈云云……WATER DRAGON對此論非常反對，因「知識版權」是創作者及該公司的財產，若有人將其翻版及出售，就等如盗取了該公司的財產，可說是賊；而那些買翻版的人就如買賊贜無異。再者，若是無錢就可以買翻版GAME玩，那麼是否只要無錢食飯便可以偷別人的食物，無錢用便要搶別的金錢，無老婆便要去強……即只要自己缺少某些東西時便可奪取他的利益。

錯！這種想法錯到極點！

記得在讀書時，WATER DRAGON因要買模型而日日捱兩串魚彈，一杯椰汁，加起來只是一塊半；儲了差不多一個月才能買到那盒模型，那種先苦後甜的感覺十分難忘，就算家人怎樣責罵也捨不得丟掉那盒模型，因是自己一分一毫地儲蓄下的成果，故此特別珍惜……

反觀現在一些年輕人都只想走捷徑，不勞而獲，這些心態實在不應助長，否則將來的香港……希望老師和家長們多加留意，留意。

談得太多了，下期再續。

$80一本「年鑑」

編輯先生：

本人第一次寫信來貴刊，現在有下列問題，請多多指教：

1.本人覺得刊所登的街機介紹和攻略等等可說是多此一舉的，因為沒有人會那麼「笨」帶本書去打街機，而且又唔會有人日日去機鋪打機，只係打三、四局就「收皮」。我還看到很多讀者一見到講街機就跳過唔睇，所以本人見議應該紹介多的PLAYSTATION和SATURN的GAME會更好啊！

2.本覺得貴刊所介的GAME和攻略過於遍向SATURN的GAMES，希望貴刊能增加P.S. GAMES的介紹，因為玩P.S.的人是多過S.S的。

3.在GAME PLAYERS 29期又話有《刻命館》攻略，但係我找不到攻略在29期那裡？

4.貴刊的「遊戲誌次世代年鑑」(1996版)在外邊已經賣到無哂，但我在「白金商場」看見有些商鋪持住自己仲有得賣將原價48元的「年鑑」(簡稱)以80元來賣給讀者，本人覺得十分忿怒不可給這些「黑店」繼續這樣的行為，所以希望貴刊關注此事。

希望編輯先生對本人的問題作出認當的回答和跟進！

祝

業務日增！

探子上

探子：

1.你錯了，WATER DRAGON不只一次在遊戲機中心看到有人拿著遊戲誌的攻略法打機。

2.這是個「順得哥情失嫂意」的問題。

3.那是刊在隨書付送的「EX」上，你是不是沒有拿？

4.由於香港是自由商業社書，所以就算他們把「年鑑」的售價提高至$800也是可以的，加上「年鑑」又不是必需品(像柴米油鹽等)，故此並不可以干預他們。不過，若你真想「年鑑」的話，你大可以在本文刊出到「遊戲誌尊賣店」詢問。

手掣有病就攞去整

WATER DARGON大人萬歲：

本人有些問題請教大人：

1.小人有一部NEO.GEO CD機，有1個手掣玩時好像有嘢頂住咁，但我把手掣折開又沒有東西，請問大人有什麼辦法把它還原？

2.那裡最多「GAME PLAYER」補購？(除了訂之外)

3.《METAL SLUG》在那有得賣和何時再入貨？

4.除了將推出的《武士道烈傳》外，會否再出其他RPG GAME？

5.那幾隻動作GAME，你是覺得好玩？

6.NEO.GEO會否推出立體格鬥GAME？

7.NEO.GEO的書籍(中文版)在那裡有得賣？

8.如果玩翻版CD，會不會整傷整壞部機？

9.哪裡最多NEO.GEO CD買？

小人無知，字體不整，錯字多多，請大人見諒

吓！咩話？「GAME PLAYERS」賣斷市！

白痴兼無知的NEO GEO迷上

NEO.GEO迷：

1.你應該拿它去修理。

2.閣下可以到「遊戲誌尊賣店」補購。

3.不知你想要的是CD-ROM或帶版。

4.暫時是不會的了。

5.若單是家庭機的，SFC《伍右衛門》系列，MD《GUNSTAR HERO》及《DYNAMITE HEDDY》都是一等一的選擇。

6.短期內是不會的了。

7.NEO.GEO的專書並沒有中文版。

8.十分有可能。

9.好景場內都有不少。

何時買N64才好？

編輯先生：

本人第一次寫信來的，希望能解答我的問題：

1.本人想買N64，但又不知何時買才好，請問何時買呢？

2.除了現時的N64外，遲些會否出新機呢？如果會，何時呢？價格幾多呢？

3.N64會否愈來愈平呢？如果會，價錢怎樣？

4.PS和SS幾時玩完呢(唔興)？

5.已出了的《時空偵探DD》，本刊會否登出這GAME的攻略呢？

6.SS的奧運GAME，會不會在PS發行？如果會的話，何時呢？

多謝回答我的問題

祝生活愉快、工作順利！

KIDD上

KIDD：

1.以價錢來說，現在買就差不多了。

2.暫時還未有就主機推出的消息。

3.當然不會，現時約是2300元連一隻GAME。

4.相信起碼要到1998年。

5.《時空偵探DD》已在29期上刊登。

6.當然不會了。

永遠的翻版……

WATER樣：

HI！我是第三次來信，現有少許問題，望你能替我解答。

1.在哪兒買機是最好呢？

2.請問現今香港有冇P.S.版的《心跳回憶》買呢？在哪裏有得買(原裝)？

3.PLAYSTATION有冇出過《模擬公園》？在那有得買？

4.貴刊可否增設一個專欄，專給讀者寫信來問GAME玩法？

5.有冇方法消除現在PS的翻版情況？(雖然係冇乜可能……)

6.現今的GAME全是日文和英文，在未來幾年會否全是中文(唔係講電腦)？

7.何解叫做WATER DRAGON？好似有少少怪。

8.SS GAME大約平均幾錢呢？

9.其實N64係唔係已經做錯一件事呢(竟然唔用CD-ROM)？

祝WATER君的料越來越勁！

翻版碟在世上從此消失

加美尤

加美尤：

1.如果閣下要求的是好服務和價錢老實，就可以到「遊戲誌尊賣店」，但未必是最平。

2.相信很難找得到了，但你可到銅鑼商場找找。

3.PS並沒有出過《模擬公園》。

4.閣下大可寫信來問，在下若懂的一定會答。

5.本文已在開始時講這個問題，若人人也是只顧撿小便宜的話，便永不能消滅翻版了。

6.若是中國市場得以開放的話便一定有機會。

7.那麼你又為何叫加美尤？

8.多是$350元左右。

9.在現今講求大容量遊戲及經濟差的環境下來說，是的。

想買音響呀？問李迪偉啦！

WATER DRAGON：

本人是第一次來信，希望你能解答：

1.我想問PS新出的軟盤在哪裡有得賣，因為我行了很多間店鋪都說沒有！

2.我想問PS和SS的二手市場在哪裡呢？

3.為甚麼有些PS機沒有S端子輸出呢？

4.請問在哪裡有得賣投影機呢？

5.如果我要買一套音響組合，大約要多少錢？和在哪裡有得賣呢！

6.請問SS的街機大手掣好不好玩呢？

7.如果我要寫信到這裡問問題，是不是信封面要寫明地址外，還要不要註明「電視遊戲信箱」收呢！

8.請問SS版的普通版《心跳回憶》和特別的《心跳回憶》的玩法是不是相同的呢！

祝GAME PLAYERS一期好過一期

小明上

小明：

1.聽聞斷了貨，遲一下找便有。

2.好景商場和黃金商場都有。

3.那是廉價版的關係。

4.當然是在賣AV產品的地方。

5.你不如寫你想用多少錢，然後寄信去問李迪偉吧。

6.相信不俗。

7.最好是這樣。

8.大致上相同。

如何訓練球員？

警察司機大人：

小弟是《J-LEAGUE創造職業球會》的忠實擁躉，但是有一些問題始終解決不了，所以特此來信請教，希望警察司機大人能指教！指教！

1.請問怎樣能降低球員訓練所造成的疲不滿？

2.請問可不可以將所有日本以外的球員中文譯名刊登出來！如果可以的話，真是萬二分感激。

3.請球員時怎樣可知道他的能力？

4.特別訓練和基本訓練有何分別？

最後希望能抽空解答，多謝！

祝貴刊銷量不斷上升！

CYRIL

CYRIL：

1.最好就是讓他休息和在CLUB HOUSE健設按摩室及醫室。

2.不是不可以，但由於近期勁GAME太多，引致稿擠非常……

3.若是日本球員，那便可參考21及22期的「GAME PLAYERS」。

4.基本訓練是指單項個人技術的訓練，但特別訓練則是集中在該球員的位置作訓練，是包含了幾項基本訓練的，而且亦能加強其默契。

警察司機代答

MODEL 3是用64BIT CPU

WATER DRAGON哥哥：

你好！我是第一次寫信來的，希望你能回答我的信。

求求你啊！

1.《NiGHTS》的OPENING是否沒有《DREAMS DREAMS》(NiGHTS主題曲)的呢？是否一定要在ENDING才可聽到呢？

2.求求求求求你，可否補購第1,3,12,13期呢？

3.香港幾時會推出SS的上網系統？

4.可否在每一期內也做幾個榜關於GAMES的受歡迎情度呢？(例如：SS新GAMES流行街機榜等呢？)

5.在介紹新GAMES時可否介紹吓這GAME的完成度(可在日本GAME書內找找吧)？

6.《VIRTUA FIGHTER3》會否用8M/16M ROM CARD或多隻CD形式推出呢？

7.MODEL 3機版是否已用了64BIT的CPU呢？

8.NINTENDO的街機底版是甚麼？

9.SS的《V GOAL WORLD WIDE EDITION》是否有48隊？

10.《FIGHTER VIRERS》是否可用到街機的忍藏人PESIMAN？(SS版)

11.SEGA是否已和松下合作在今年秋季推出64BIT新機3DO M2？

12.若要揀機的話是否可用舊GAME攻略？

多謝你回答我的信！！祝「GPM」銷量石破天驚

少年古惑仔

少年古惑仔：

1.你可以拿到普通的CD機播放。

2.當當當當當然可以，但12，13期則未必有。

3.相信有排也不可以了，因彼此的系統不共通。

4.相信可以的，但不知是否大家喜歡的，來信告知吧。

5.這點會儘量跟進。

6.應該不只是容量的問題，最重要是機能不足。

7.不錯，那是「POWER PC 603e」

8.NINTENDO並沒有街機底版。

9.是的，有排玩了。

10.可以，有沒有看本刊的攻略呢？

11.這個謠言已被否定了很久。

12.當然不可以，但可以作為寫作能力的依據。

SQUARE「犯眾憎」？

親愛的WATER DRAGON：

1.近日知道了一可說是很震撼的消息：ENIX、CAPCOM、KONAMI、NAMCO、HUDSON會共同成立新公司，在便發行遊戲，與SQUARE旗下的批發公司DEGICUBE「對頂」，你認為哪方會勝利？

2.近來SQUARE好像「犯眾憎」，首先就加入PS後就放棄在一般遊戲店改在便利店專一發售遊戲、但最討厭的，就是為擴大事業，向其他公司的工作人員「挖角」你認為SQUARE是否「去得太盡」，不給自己留條後路？

3.傳聞SCE會全力支持SQUARE在便利店中的「爭地盤」，是真是假？

4.若SQUARE在便利店中「爭地盤」輸了還能否在遊戲界立足？(上述也說過，SQUARE像「犯眾憎」，萬一輸了，豈不是很危險，肯定有人放過它)

5.SQUARE開發一遊戲動不動就有百多億日元，日本有沒有其他公司及得上？

6.若SQUARE和上述那5間公司比，規模是否較少？

真多謝你為我解答疑難，聽了不利SQUARE的消息，真使我這RPG迷深感不安。

祝遊戲誌工作人員身體健康

泰利

泰利：

1.SQUARE已經在日本的便利店有售，故並未有任何對抗事件發生。

2.這是該公司的業政策，並不是外人可以簡單地理解和批評的，而且亦沒有犯法。

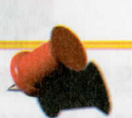
3.在日本的「FAMILY MART」已可以訂購PLAYSTATION了。

4.說多一次，這只是SQUARE的商業政策問題，你想到天花亂墜也是徒然，而且事情並不如你想像般嚴重。

5.你估開發《VIRTUA FIGHTER 3》會是多少錢？

6.你說的都是一些歷史悠久的公司，尤以ASPCOM，KONAMI和NAMCO為甚；至於ENIX，HUDSON和SQUARE可以說是同級。

遊戲  市場



徵 SS 版《心跳回憶》紀念版

徵SS版《心跳回憶》紀念版約$650元另徵N64機連《孖寶兄弟》，火牛等約$1650元，另讓《KOF 95》SS版$250元。
聯絡方法：71118155 A/C1222



誠讓日立 SS 全套

日立SS主機，可看VCD，原裝手制及大手制各一，連10隻GAME，有光線鎗，《VF》，《地通拿》等等，全部九成新，有盒及說明書。價$4000有意送VCD兩隻。
聯絡方法：午電：23617315通洽



讓 PLAYSTATION

讓PS和超任各一部連火牛、AV線、手掣及JOYSTICK。PS裝GAME五隻（包括少年街霸、鬥神傳、ACE COMBAT，RRR賽車、魚樂無窮和3隻GAME）同SAVE CARD全部有盒及說明書，價錢3000元，要連超任一起買，最好香港區交貨。
聯絡方法：晚上九時後電25975349傑洽（如本人不在請留聯絡電話）

讓 SATURN 主機

SATURN主機（白機）另送手掣2個、記憶咭，送《拳王95》、《育成足球》、《V.GOAL》、《D之食卓》、《魔域戰士2》，《SEGA & RALLY》等超正GAME AND AV線100V火牛。買了才一個月。以上全有盒。買2500元（可略減）。
聯絡方法：9:00PM-10:00PM打26724039人不在留電話&姓名舒煒倫洽

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



誠讓世嘉五代

本人誠讓世嘉五代PAL機，日手掣2個，火牛，天線，接駁器，分插器各一，另有JOYSTICK2個（世嘉五代或者超任都岩用）及十多隻世嘉五代GAME，包括龍虎之拳，餓狼1-2，街霸改版，超街霸，洛克人，蝙蝠俠再戰風雲，怪獸之王，超音鼠2，美少女戰士，侍魂，叮噹，美式足球，（移民急讓！十萬火急！）（以上物件可散買）
聯絡方法：於晚上八點至九點半致電27965633亞零洽（如本人不在勿說來意）



讓超級任天堂

超級任天堂日本版全套，有火牛，12呎特長及普通AV線，一分四插，N轉PAL，手掣三個，手掣加長線兩條，原裝STREET FIGHTER II TURBO盒帶及超特多遊戲，不能盡錄，價約一千七佰元左右。歡迎洽問。
聯絡方法：90861064周先生洽



讓 GB 一部

GB一部$200至300、GB遊戲《炸彈人GB2》100
聯絡方法：電24667203程港麟洽



誠徵 SFC 帶

超任原裝遊戲盒帶：《SD高達G NEXT》及《魔裝機神》全新及二手均可，價錢電議。
聯絡方法：PM 8:30至12:30電23340406阿樂洽



誠讓 SEGA SATURN

本人誠讓SEGA SATURN一部九成新（包：手制一對、火牛、八隻原裝GAME記憶卡有盒，AV線、約$3000多元，（可面議略減）
聯絡方法：24787804阿安



誠讓 HI-SATURN

本人誠讓HI-SATURN，連VCD咭，AV，一個手掣，原裝GAME隻，（包括DAYTONA USA，守護英雄，V、GOAL95，FIFA96）部有盒及說明書，售2800，可略減，如不議價本人送多一隻原裝X-MAN或魔域戰士2，任選其一。
聯絡：電28656167（午7:00-10:00）如不在請說明買機留電必覆



讓 PS 遊戲

本人讓PS遊戲：鐵拳$170，龍珠B22$150和SS遊戲G灣岸賽車$230，讓名廠勞力士錶一隻，鋼帶，藍底，款號是AIR-KING，買入不足五個月，好新淨價9000，原價13500，有保養。
徵求SS遊戲：VF2 $170，和徵求NIGHTS連手制套裝$400。
聯絡方法：星期一至五早上十時至下午五時電27747271CHRIS洽



讓 PLAYSTATION

誠讓有S端子PS一部，原裝心跳回憶及心跳PC，兩手製記憶咭，火牛及兩個HORI大手製。售價$1950，可略減。
另誠徵SS炸彈人，心跳回憶，每隻200元。此廣告月內有效。
聯絡方法：26575175WILSON洽



讓超任帶

讓超任帶STAR FOX$60，SD高達GX$320，SD高達G NEXT$550，GX可用魔裝機神換不夠可補錢，全部原裝有盒有説書（不能落碟），狂龍大制30
讓PS碟：心跳問答比賽$230及大量PS一流碟。另徵PS記憶卡日版$80至100，徵SS拳皇95$180至200，四合一試版$45（讓可減，徵可加）不知街價者請不來電
聯絡方法：星期一至六上午十時至下午六時電23448298 OR 27634535找謙或和洽

新版 PS 機

新版PS機，已改機，連三隻原裝GAME（鐵拳2、RRR高達）另有18隻GAME，2個JOYPAD，SAVE CARD，1個NEGEON賽車手掣及原裝手槍一枝價$2600可略減（要在香港地區交易）
聯絡方法：73023586

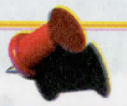


讓 NEO.GEO 帶機

讓NEO.GEO帶機連六個GAME包括：金手指、龍虎之拳1、2、BURNING FIGHTER，世界英雄榜HEROES2和侍魂1。共2000元可用NEO.GEO CD淨機交換，換機請自備CD以便試機。
買機、試機、或換機請電（26392927）找（譚明哲）
聯絡方法：請電26392927

讓 PS 主機

PS主機一部（舊款冇改機），連火牛、原裝記憶卡一張、AV線一條、原裝手掣2個、手掣延長線一條、原裝十隻遊戲，括少年街霸、鐵拳1、RIDGE RACER、海底大戰爭、龍珠真武鬥傳、神傳1及2、雷電、吞食天地2及ACE COMBAT。不玩翻版，價三千圓正，交易地點地鐵站。
聯絡方法：下午6:00至10:00電24296542許洽
（如人不在，請留聯絡電話必覆。）



徵 PC-ENGINE LT

本人誠徵PC-ENGINE LT，《3.5吋螢幕》手提遊戲壹部，操作良好，價錢電議。
聯絡方法：請電24379101許先生洽。



徵 SS GAME

徵SS GAME《SIM CITY》，$200《日本足球聯賽創造職業球會》$200、《拳皇95》$180可略加
聯絡方法：24453830阿龍



誠讓 SFC 帶

超任原裝盒帶：《魔裝機神》（有盒和説明書）九成新，價$500，可略減。
聯絡方法：27231027（如人不在請留姓名和電話必覆）范仲榮洽



徵 PS 原裝 GAME

徵PS原裝GAME《第四次超級機械人大戰S》，價$280，可略加。
聯絡方法：有意者請電26532082（5:00PM-11:30PM）如人不在請留下聯絡電話方便回覆何子昂

誠讓 V-SATURN

本人誠讓V-SATURN一部，連AV線，火牛，原裝手掣一個，一隻原裝GAME《拳皇95》，全部有盒及説明書，只購入一個多月。售$2500，可略減。另讓GAME GEAR，連火牛，皮套，一隻遊戲《冒險島》售$350，可略減。
聯絡方法：25908573羅敬熹洽



誠徵 SS GAMES

本人誠徵SS GAMES：（NIGHTS）、（十項全能奧運會）及其他舊遊戲。本人亦誠讓SS GAMES：（培訓足球）$300，（GUARDIAN HEROES）$150，（魔域戰士2）$150及NEO.GEO CD GAME：（REAL BOUT餓狼傳説）$250。全部九成新，以上遊戲可作換。
聯絡方法：有意者請電28962959 ALAN洽



誠徵 SEGA SATURN VCD 咭

本人誠徵SEGA SATURN VCD咭一張，必需操作良好及試咭，價五百元以下
另徵SS《SUPER REAL麻雀P V》，價$200以下。
聯絡方法：9:00AM-5:00PM 電26056758林先生洽（MON-FIR）



誠徵 SS 主機

誠徵SS主機一部連火牛一個手掣$850（價錢可電議）。另徵培育足球，VF2，GUARDIAN HEROS，X-MEN，以及RAM CARD一塊
主機必須從未玩過翻版碟
聯絡方法：星期一至五辦公時間電27886924 BEN洽

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

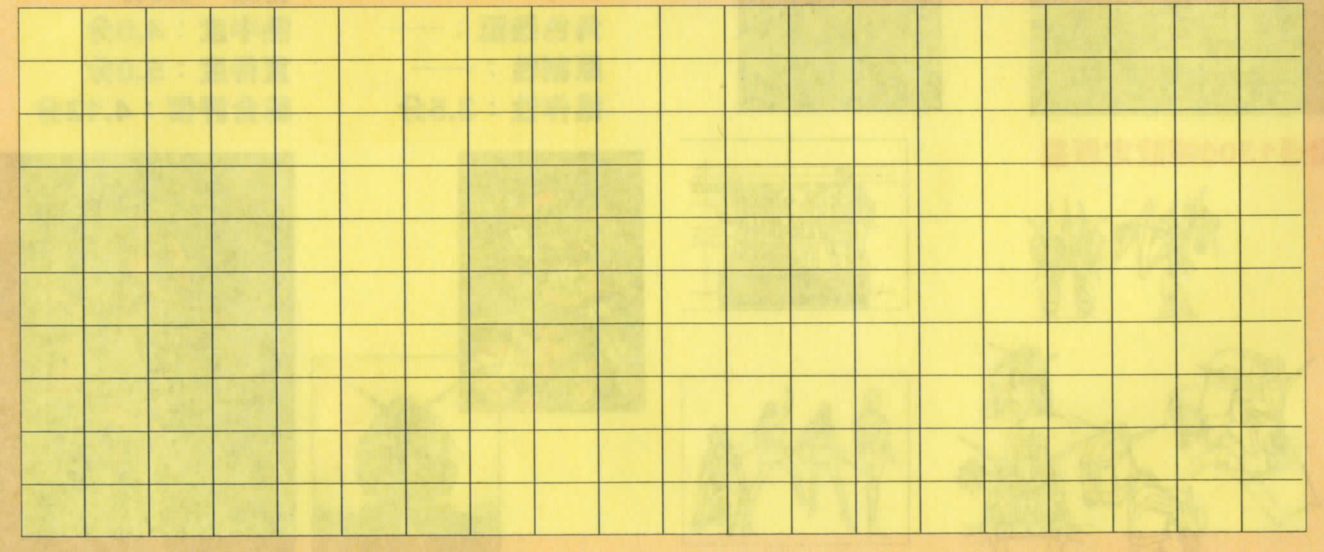
一・必須以本表格填寫（影印本亦可）
二・必須填寫真實資料
三・來信必須連同身份証副本乙份
四・一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五・來信請寄:香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓;信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一・來信如不按規則指示將不會受理
二・本刊保留刊登信件的一切權力
三・讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎
協力：友美、SPYDER
攻略內文：福田

JV新幹線

1996年9月13日 出紙2大頁

車長詞

最近可能是日本開學的關係，因此不論是DOS/V或是J-WIN都沒有特別突出的作品推出，這個現象和家庭用遊戲機相似，真希望快點會有一些好玩的遊戲推出。另一方面，由SUNRISE所推出的《機動戰士高達ILLUSTRATION WORLD Ver.1》內容非常豐富，更有人將它炒至$700之譜……車長希望可以有較便宜的貨返吧。（車長）

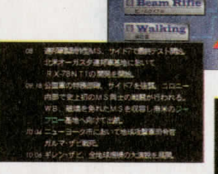
J-WIN 機動戰士高達ILLUSTRATION WORLD Ver.1 MAC

見證高達歷史的可觀收藏品

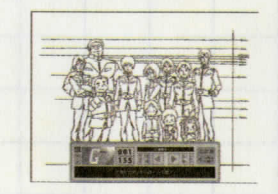
《機動戰士高達ILLUSTRATION WORLD Ver.1》是SUNRISE所推出的CD-ROM資料集，收錄了由第一輯《機動戰士GUNDAM》到《Z》、《ZZ》、《馬沙之反擊》、《F91》、《0080》和《0083》合共7套高達電影／電視／OVA的大量資料，而碟中內容是以1991年所推出的《ILLUSTRATION WORLD I》為藍本的，除收錄了超過1300幅設定原畫外，還有超過150幅彩色的宣傳用插圖，再加上大量的高達用語和高達世界裏的大事年表，簡直是超重量級的份量。

在模擬高達的駕駛倉內，用者可利用兩側的控捍，自由地選擇想要觀看的資料，而高達大事年表與高達每一輯的負責人員等，都可在這裏看到。（車長）

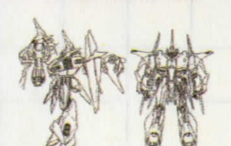


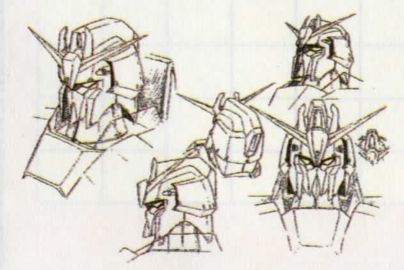


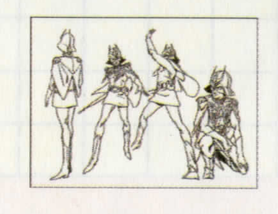
生產商：SUNRISE
對應系統：J-WIN／MAC
類別：ETC
容量：CD-ROM
要滑鼠



超過1300幅設定原畫







全彩色的歷年高達宣傳用插圖



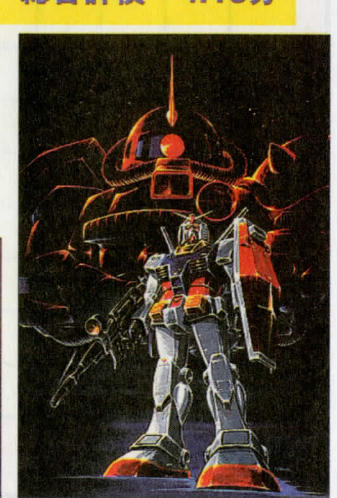






評分：
- 角色造型：——
- 原創性：——
- 操作性：3.5分
- 音效：4.0分
- 熱中度：4.0分
- 買得度：5.0分
- 總合評價：4.13分





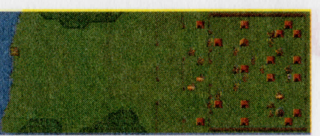
三國志孔明傳
超人氣 SRPG 攻略（六）

撰文：FUKUDA

生產商：光榮
對應系統：J-WIN
類別：SRPG
容量：CD-ROM
要滑鼠

二章二幕~南蠻王孟獲

BATTLE 2
瀘水之戰
勝利條件：捉拿孟獲
30 TURN 內完成



孟獲派遣使者到蜀國求和，孔明卻認為這是他們的計謀，故將計就計引他入局，事先安排伏兵(趙雲、魏延、關興、張苞)侍候。玩者在這一關是不可讓孟獲逃到西面的民村去，而當他一離開軍營，便會被埋伏在外面的趙雲等人碰過正着，同時亦會有敵方援軍出現，不過只需要夾攻孟獲便可。

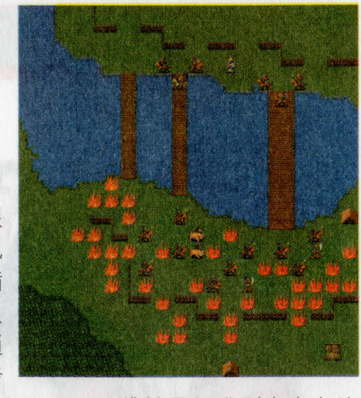
敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	11	67	43	28	190	64	南蠻騎兵
南蠻兵×7	9	54	40	21	153	44	南蠻兵
虎使×2	9	59	34	23	171	39	虎使
南蠻兵×2	9	58	28	22	135	52	南蠻騎兵
孟優	10	61	39	23	180	50	南蠻兵

敵援軍

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
帶來	10	56	40	22	176	50	南蠻兵
南蠻兵×5	9	58	28	22	135	52	南蠻騎兵

二章三幕~蠻都之戰



BATTLE 1
西耳湖之戰
勝利條件：孟獲退卻
30 TURN 內完成

孟獲再次被孔明放走，返回根據地後決定全軍退回銀坑洞，引蜀軍自投羅網，而孔明則叫全軍移到西耳湖去準備進攻，在經過考慮後決定以火攻來對付孟獲。在戰鬥中當趙雲一和孟優接觸便會有事件發生，到TURN 9火勢已退得七七八八，孟獲於是想逃到東南方的村落去，孔明當然不會容許他這樣做。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	攻擊力	防禦力	知力	耐久力	策略值	屬性
孟獲	12	71	48	30	206	67	南蠻騎兵
孟優	11	65	34	25	181	58	南蠻騎兵
南蠻兵×8	10	62	33	24	151	55	南蠻騎兵
虎使	10	63	36	25	186	42	虎使
南蠻兵×2	10	61	43	23	166	48	南蠻兵

西耳湖道具屋

名稱	售價	功能
業火之書	300	敵1／大火
山嵐之書	300	敵1／大落石
物見之書	80	敵1／小策↓
密偵之書	150	敵1／中策↓
離反之書	250	敵1／耐每TURN↓
援隊之書	300	我眾／小回耐
漢方之藥	600	我1／中回策
覺醒之書	80	我1／混亂回復
鼓舞之書	300	我眾／攻↑
強陣之書	300	我眾／防↑

新GAME時間表-日本電腦篇（J-WIN／WIN95）

BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
13/9	ZORK NEMESIS	ACTIVISION JAPAN	9800	JWIN95	AVG
	LITTLE BIG ADVENTURE for WIN95	EAV	9800	JWIN95	ACT/AVG
	釣道-海釣編	SYSTEM SOFT	8800	JWIN95	SLG
	漂流	ILLUSION	7800	兩對應	AVG [18]
	新世紀 EVANGELION 收藏集 Vol.4	GAINAX	6800	JWIN	ETC
	SILENT NOVA	風雅 SYSTEM	9800	兩對應	SLG
19/9	餓狼傳說 3	GAME BANK	7800	JWIN95	ACT
	大逆鱗 DIE GEKIRIN	GAME BANK	7800	JWIN95	ARPG
20/9	麻雀幻想曲 I・II	ACTIVE	7800	JWIN95	TBL [18]
	NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	EAV	7800	JWIN95	RAC/SLG
	VIRTUAL MEMORIAL 虛擬回憶	GAIA ENTERTAINMENT	8500	JWIN95	SLG
	IMMORAL STEADY WIN95 SCENARIO.1 白川玲子	SCOOP	6800	JWIN95	AVG [18]
	WORLD SERIES BASEBALL'96	SEGA	7800	JWIN95	SPG
	VIPER-V10	SONIA	7800	JWIN95	AVG [18]
	CLASSIC ROAD 4 for WIN95	VICTOR ENTERTAINMENT	未定	JWIN95	SLG
	BLIND GAMES	MAY-BE SOFT	7800	JWIN95	AVG [18]
	鮎	BERUDA	5800	兩對應	AVG [18]
21/9	PRESIDENT IDOL~黨首育成大作戰	TAKERU 事務局	6800	JWIN95	SLG
24/9	死活大百科 II	每日 COMMUNICATIONS	9800	兩對應	TBL
9月下旬	野野村醫院的人們	ELF	未定	JWIN95	AVG [18]
	for elise	CRAFTWORK	7800	JWIN95	AVG/SLG [18]
	YAN YAN 之問答激鬥	天津堂	4800	JWIN95	TBL [18]
	遙之空-激鬥麻雀大會篇	LUNAR SOFT	未定	兩對應	TBL [18]
9月預定	H	GAINAX	9800	J-WIN	ETC
	假想快答 VAG 獵人	Z・KILL	5800	兩對應	TBL [18]
	運輸大亨 DX 日文版	伊藤忠商事	未定	JWIN95	SLG
	色數向上委員會 for NORMAL COMPLETE 專集 4	ACAM PRODAKUZ	8800	兩對應	ETC
	NG 騎士	YOUNG CORPORATION	6800	兩對應	ETC
	從世界的車窗 IV 英國編	富士通 PLEX	未定	兩對應	ETC
	PARTY LEADSER 3	XING	6800	兩對應	SLG
	黃金之羅盤	RIVERHILL SOFT	未定	JWIN95	AVG
	大航海時代 III~Costa del Sol	光榮	9800	JWIN95	SLG
	隆美爾裝甲師團 1941 OPERATION CRUSADER	GLAMS	9800	JWIN95	SLG
	變身 RING	MIAMI SOFT	7800	DOS/V	AVG [18]
	淫獸教師~狂樂的學園	T2	9800	兩對應	AVG [18]
	MINK DELUXE III	MINK	8800	兩對應	ETC [18]
	JWIN95	AVG [18]			
	製造糖果	KYOROTTO	7800	JWIN95	SLG [18]
	美少女夢工場 2 for WIN95	GAINAX	14800	JWIN95	SLG
	V.R. DATE 5月俱樂部 for WIN95	DESIRE	8800	JWIN95	AVG [18]
	CATZ 日文版	VIRGIN INTERACTIVE	3800	兩對應	ETC
	REINA☆CRYSTAL	COLOSSEUS	6800	兩對應	AVG [18]
	櫻花季節	TIARA	8800	兩對應	AVG [18]

街坊人氣指數（截至06/09/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	→	1	天地無用！魎皇鬼（中）	DOS	AVG
2	—	初	魔界之泉 2（中）	DOS	SRPG
3	—	初	三國演義・貳（中）	DOS	SLG
4	↓	2	沉默的艦隊（中）	DOS	SLG
5	↓	3	VALENTINE KISS [18]	DOS/V	AVG
6	↓	4	古大陸物語 狂神之都	J-WIN	SRPG
7	↑	8	三國志 V（中）	DOS	SLG
8	—	初	戀愛除靈師 [18]	J-WIN	AVG
9	↓	6	龍之傳奇（中）	DOS	ARPG
10	—	初	絕代雙驕（中）	DOS	RPG
11	—	初	VR-TENNIS	DOS	SPT
12	—	初	校園之奴隸達 [18]	J-WIN	AVG
13	↓	5	VIRTUAL CALL [18]	J-WIN	AVG
14	↓	10	快樂之掟 [18]	DOS/V	AVG
15	↓	14	春秋爭霸傳 II 之問鼎天下（中）	DOS	RPG

賽後分析：

由於新作欠奉，所以無乜特別嘢好講，唯一值得推介的是《魔界之泉 2》，市場反應不俗。唔知《伊蘇》系列幾時出呢？

（SPYDER）

街頭GAME霸王

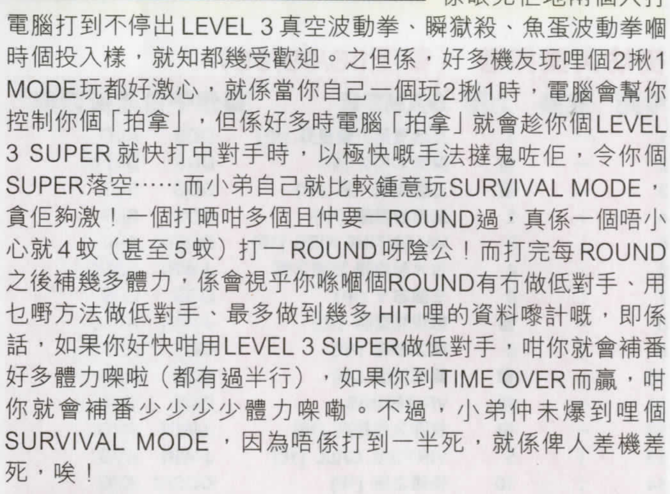
文：ZAC



天呀！點解唔俾我中六合彩？！都係爭六個冧巴啷，都唔俾我中埋佢？！

ALPHA II 襲港（PART IV）

大家都應該有去玩哩個《STREET FIGHTER CO2 ALPHA》啦？過癮唔過癮呀？小弟都有玩過吓，打電腦就唔算難（基本上同CO2差唔多），但係各機友（包括小弟）都鍾意玩哩個SURVIVAL MODE同2揪1 MODE，其中哩個2揪1就比較多機友玩。不過，哩個2揪1MODE就有機友覺得搵笨，因為只要打4隻就「爆機」。但係眼見佢地兩個人打電腦打到不停出LEVEL 3真空波動拳、瞬獄殺、魚蛋波動拳嗰時個投入樣，就知都幾受歡迎。之但係，好多機友玩哩個2揪1 MODE玩都好激心，就係當你自己一個玩2揪1時，電腦會幫你控制你個「拍拿」，但係好多時電腦「拍拿」就會趁你個LEVEL 3 SUPER就快打中對手時，以極快嘅手法撻鬼咗佢，令你個SUPER落空……而小弟自己就比較鍾意玩SURVIVAL MODE，貪佢夠激！一個打晒咁多個且仲要一ROUND過，真係一個唔小心就4蚊（甚至5蚊）打一ROUND呀陰公！而打完每ROUND之後補幾多體力，係會視乎你喺嗰個ROUND有冇做低對手、用乜嘢方法做低對手、最多做到幾多HIT哩的資料嚟計嘅，即係話，如果你好快咁用LEVEL 3 SUPER做低對手，咁你就會補番好多體力㗎啦（都有過半行），如果你到TIME OVER而贏，咁你就會補番少少少少體力㗎嘞。不過，小弟仲未爆到哩個SURVIVAL MODE，因為唔係打到一半死，就係俾人差機差死，唉！

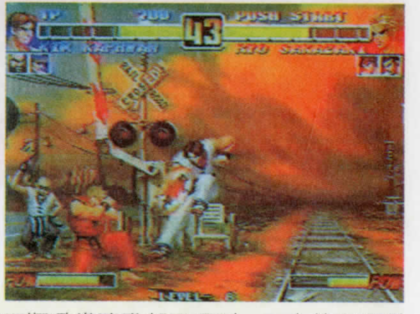


拳拳到肉 拳皇九十六（PART V）

哩個拳皇九十六仍然企硬。冇計啦，隻GAME又真係幾好玩嘅。不過小弟喺各機舖都見到一個現像，就係好多機友自組TEAM，都會搵一隻八神庵搭一隻雅典雅，原因係八神好用（機動力高，同埋琴月→昇好屈），而雅典娜就好屈機，爆機唔難（詳情請參閱內文攻略，此乃廣告）。但係就好少朋友成隊玩（小弟有個FRIEND近排就玩大佬隊，因為佢話鍾意大佬隊個ENDING，夠氣氛，有氣勢）。而據哩班朋友透露，佢地話見到呀八神庵有另一下超必，但暫時仲未知係堅定流。而大家都好關心究竟今期隱藏人物係乜（或者有定係冇）？雖然暫時仲未知，但係小弟一知就會立即報導，放心啦！



之不過話時話，街機有好多時支桿唔多聽話，尤其係→↘↓↙←指令嘅招（好似琴月），搞到好多招出唔到，連究極屈電腦用嘅霸王翔吼拳連發都用唔到……小弟經過測試，發現比較暢順嘅桿喺西環……唉！不過據機舖工程師透露，只要入指令入得慢的，就會增加出招嘅成功率㗎嘞……（但係出招時都係喺度肉博緊咕嘔）

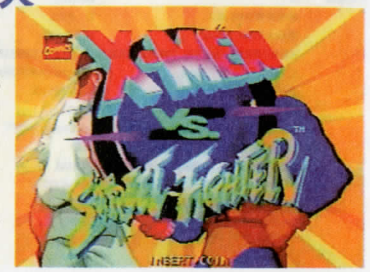


有乜飛機好打？

近排格鬥GAME比較熱鬧，好少飛機GAME登場。而家隻RAY STORM就企硬，冇計，真係正。如果用大MON玩就會正到你流淚。之但係，小弟近排見到一隻飛機GAME，叫《空襲AIR ATTACK》。話面唔算靚，但一啲都唔難玩，而且遊戲進行速度極慢，打到十幾萬分先見到第一版大佬，坐都坐到薹痛。但係就因為咁，所以好抵玩！亦都因為咁，所以唔係咁多機舖有得玩……

街頭霸王鬥X人

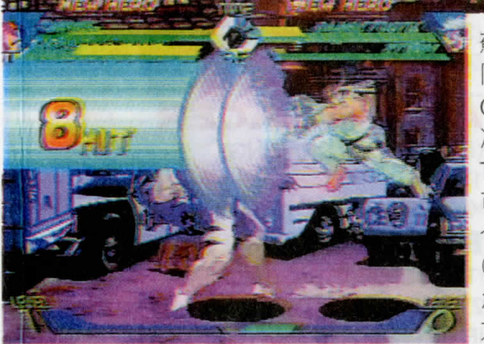
哩個CAPCOM老人將推出一隻叫《X-MEN VS STREET FIGHTER》嘅格鬥GAME（出書之日應該到咗），X-MEN方面會有CYCLOPS（隊長大人～）狼人、STORM、





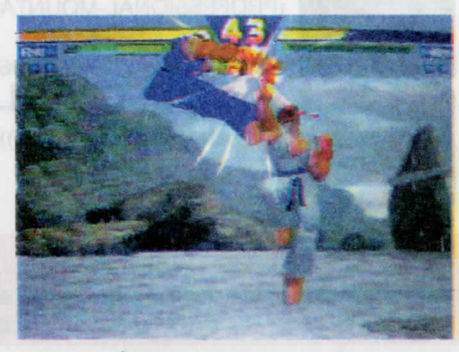


MAGNETO、JUGGERNAUT（紅色大肉球）、SABERTOOTH、ROGUE同牌王；街霸方面有阿隆阿KEN、小春、印度佬、軍佬CHARLIE、司令、阿



蘇、豪鬼同「ZERO時代的CAMMY」。今次就玩2人TEAM PLAY，可以自由組隊。今次有得玩接力（好似摔角……），畫面方面就用X-MEN嗰隻，阿隆個真空波動拳變咗真空波動「砲」……大家不妨去睇睇。

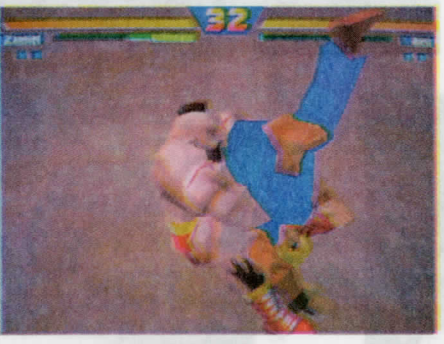
又係街霸



除咗哩個「街頭霸王鬥X人」同據稱今年年尾會推出嘅《街霸 III》之外，CAPCOM老人仲開發緊一個叫《STREET FIGHTER外傳（暫稱）》嘅GAME，今



次係3D格鬥！系統大致上會用番《街霸 II》個隻，即係六個掣，拉後擋。當然會加入一啲新系統。眼見今期有得用阿隆阿KEN、小春、蘇聯佬同幾個好生面口嘅新人類。詳情雖然唔係咁清楚，但係我好期待睇呀小春出天昇腳同SPINNING BIRD KICK（←變態）……咁搞法，即係哩個耶誕檔期直到復活假檔期都係CAPCOM老人嘅天下？（CAPCOM仲有隻WAR ZARD嚟緊……）



「孖叉 FIGHTER 3」到咗嚹！



話說出書之日，哩個「孖叉 FIGHTER 3」應該到咗，大家不妨去各大場「及及」。今次我地各戰友睇完DEMO之後，都感動到冇嘢講。指令魔人話一定會用阿陳白（要用2P色），因為著「大風吹」；小弟就一定會用SARAH，因為佢心口竟然……咁究竟哩個「的阿奶」（DEAD OR ALIVE）幾時到哩？

老細又有嘢講

嗰日又同某機舖老細傾開偈，又八到一啲料返嚟嚹。

首先佢話SNK個拳王九六競猜比賽都未算踴躍，叫大家多多參與咁話。

跟住佢話哩個「孖叉FIGHTER 3」會大約喺9月11至15號到港，而佢隻專用41吋MON，已經跌價，去到12萬幾（連GAME），咁應該會有多啲老細肯入哩隻正MON而又唔使收你十蚊八蚊局啦！

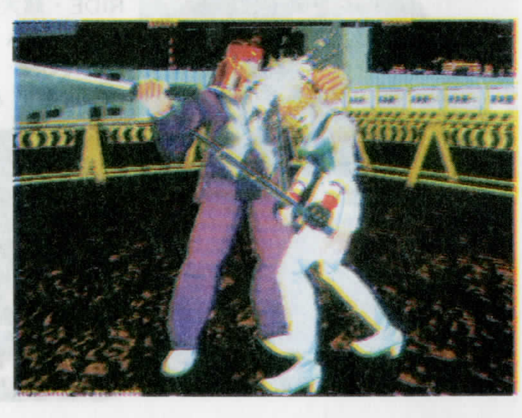
另外，佢話會喺月中過日本去睇AM SHOW，之後拍多啲有用資料返嚟同啲行家研究研究。唔，到時小弟又有料八嚹……

然之後，佢話遲啲（11月中左右）會有一個拳王九十六比賽，又叫大家踴躍參加……

老細又話俾人「跣咗一鑊」。話說佢原本想入《STREET FIGHTER CO2 ALPHA》，點知問完班熟客，佢哋話隻GAME好悶，叫老細唔好入；怎料過兩日班友仔又話好玩，叫佢入貨；佢「拿拿臨」入貨，但係就賺少兩日錢……不過見佢家陣5蚊局都做得起，咁就無所謂啦！（無計啦！開頭全世界都以為哩個《ALPHA》只係加啲舊人物同殺意隆，點知會有SURVIVAL MODE同2揪1 MODE吖！）

東京番外皮搞乜？

嗰日我同我舊相好「吃不飽小神童」落V∞，見到有個機友用黑澤玩緊「東京番外皮」。眼見佢隻黑澤正同一隻金屬黑澤揪緊……噢！那是什麼來的？正想埋去問個清楚，點知佢就走鬼咗去……唔知大家知唔知箇中玄機？可否來信單聲？（好似話報料有線人費……）





本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



DEC ATHLETE
(TOTAL RACING)
12911



DIRT DASH SD (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



ALPIBE SURFER
(GATE RACING-EXPERT)
1'43''539
CODY(24/8/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

銅鑼灣
CYBER WORLD
(截至1996年9月11日)



GUNBLADE NT
(SCORE ATTACK REMIX)
56736



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"242
KAREEM MAGILL (9/6/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"02
IP CHI WAI(26/6/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)



PROP CYCLE
(ADVANCED(INDUSTARN))
17575
CARLO.LEE(3/9/96)



東瀛番外編

文：喬丹

日本除了GAME SHOP、機鋪多之外，連遊樂場有唔少㗎，今期筆者就要為大家介紹一間新開嘅遊樂場，而佢嘅來頭唔少嘢㗎，因為開設呢間遊樂場嘅係喺遊戲界大名鼎鼎嘅SEGA。

在日本，大家不難發現原來遊樂場是一處非常受歡迎嘅地方，而其數目亦相當之多，筆者今次就介紹一間較有特色嘅遊樂場，佢個名就叫做《東京JOYPOLIS》。

哩間由SEGA公司開設嘅新遊樂場就位於東京都港區台場1丁目6番1號DECKS Tokyo Beach 3F～5F。樓高三層嘅JOYPOLIS雖然唔算是大規模嘅遊樂場，但係打着HIGH-TECH、VIRTUAL REALITY等口號嘅佢，其不論裝修至遊戲，都充滿着極強嘅CYBER味道。遊戲方面，主要有齊齊跳樓嘅TIME FALL、戴眼鏡式立體動感影院嘅AQUA NOVA、可以一路行一路射敵人嘅過山車RAIL CHASE THE RIDE、超大型搖搖擺擺大韆鞦HALFPIPE CANYON、吱嘩鬼叫恐怖山窿BEAST IN DARKNESS，同叫做THE CRYPT嘅戴眼鏡VR體感AVG。除咗哩啲之外，當然仲有打機嘅地方啦，而場中亦有賣SS遊戲CD同SEGA精品嘅CORNER，喜歡嘅朋友當然不要錯過啊！



■JOYPOLIS嘅外貌。



■大韆鞦HALFPIPE CANYON，你有膽玩嗎？



■拖友合玩，二人一組的雪橇機，還有專人旁述哩。



■同場還有VF3的優先試玩，始終是SEGA的地方嘛。





PART TIME 主持：SPYDER

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

各位HELLO！我係GPM機關情報員編號0077的蜘蛛人，阿FUKUDA因為私務太繁忙（福田按：趕稿都趕死啦！仲有乜私務？），所以會暫別呢個做咗成年有多嘅FAXER，不過由今期起將會由小弟接手，請各位多多指教。

藤崎詩織清純形象被侵犯？ KONAMI申請禁制漫畫出版

KONAMI以著作權被侵犯為理由，現正申請要求三和出版社的成人漫畫《TOKIMEKI ALBUM》停止出版。據知在這本成人漫畫裏是有極類似《心跳回憶》中的藤崎詩織和片桐彩子的角色，兼且經常有「詩織」、「TOKIMEKI（心跳）」類字眼出現，所以KONAMI便以「漫畫的名稱與登場人物與其生產的遊戲非常相似，而這些充滿色情成份的內容令到遊戲角色的清純形象有極大的影響……」為理由，申請禁止這本漫畫出版。講真，如果KONAMI唔係會幫阿成日死老豆咁樣嘅詩織出碟搵銀，真係唔會唔去搞咁多嘢吖？

美版N64割價傾銷

9月30日開始在美國正式發售的N64將會稍為調整價格，從原本最初的定價249.95美元改為199.95美元，相信是希望能夠從強敵——PS與SS的手中搶回不少市場佔有率，而在同日發售的遊戲有《SUPER MARIO 64》與《PILOT WINGS 64》2款。《最強羽生將棋》？你識玩咩？

將動畫與格鬥遊戲融合為一體 《CUBE BATTLER》宣佈制作中

在8月28日，由AMUSEMENT MEDIA總合學院和YANOMAN GAMES共同開發的SS用格鬥遊戲《CUBE BATTLER》，在東京的惠比壽區舉行了制作發表會。這個由AMUSEMENT MEDIA總合學院、YANOMAN與丸紅三間公司所合作開發的遊戲，將會使用由南町奉行所製作的動畫，令這隻新概念格鬥遊戲更加吸引；發售日及價格未定。

商戶們拋售SS用SAVE帶 全因《SAKURA大戰》

唔知各位覺唔覺，最近SS專用的外部POWER MEMORY其售價好像正在不斷滑落，問過有關人士得知原來SEGA將會在其人氣作品《SAKURA大戰》推出時，同時發售以《SAKURA大戰》人物為封面的POWER MEMORY，除了盒帶本身是用上了櫻花的粉紅色外，所附送的LABEL當然是以這遊戲的插畫為主題。由於售價和以前一樣是4800日圓，因此老闆們便紛紛將手頭上的存貨出售，反正新版RAM帶的來貨價也是差不多，所以未買POWER MEMORY的用家就要諗清楚喇。

超新作大出血！

◆真是一個不幸的消息！NEOGEO CD版的《真説侍魂 武士道列傳》現已宣佈將會延期到今年12月才會發售，難道想和PS版與SS版同步推出？另外，隨碟是附送印刷精美的圖案標貼及特製貼紙，售價為8800日圓。

◆PIONEER的《NOEL》由於在日本甚受歡迎，因此便宣佈決定開發其續篇，發售日及價格未定。

◆NAMCO的懷舊遊戲《NAMCO MUSEUM VOL.4》已決定在11月8日發售，裏面所收錄的5款遊戲分別是曾推出PCE版的《源平討魔傳》、《PAC-LAND》、《ASSAULT》、《伊舒達之復活》和《ORDYNE》，售價為5800日圓。

◆剛在PS發售《斬紅郎無雙劍》不久的SNK，宣佈會推出PS版的《拳皇'96》，發售日及價格未定。

◆SS版的《皇家騎士團》現已定於10月4日發售，就算玩過超任版也可以再玩一次，事關今次SS版是新增了原創內容的，除此以外還有10000位名額的「超復刻版塔羅牌」抽獎（不知道香港用家可否參加？），售價只是5800日圓，非常超值呢。不單如此，SS版的《皇家騎士團2》將會在11月左右推出，售價同樣是5800日圓。

◆又有兩隻N64新作公佈，分別是SAMMY的老虎機遊戲《實戰老虎機必殺法》與及EAV的足球系列續篇《J-LEAGUE LIVE 64》，兩隻都是發售日及價格未定。

◆KONAMI有幾隻PS新作公佈，分別是打籃球的《NBA POWER DUNKERS 2》，實況足球系列《實況足球WINNING ELEVEN 97》，與及培育馬匹的《BREEDING STUD》，頭兩隻都是11月發售預定，5800日圓；《BS》則暫定在秋季發售，5800日圓。

◆NCS的《夢幻模擬戰III》再度延期，現已押後到10月才推出，真是令人感到非常失望。不過，今次特別版的封面是採用了極正的立體效果，想睇睇嘅話可以到尊賣店。

◆DATAEAST將會在SS上推出一隻名為《HT&T DRAGON'S HEAVEN》的RPG，遊戲本身是移植自日本頗受歡迎的桌上RPG《HYPER TUNNELS AND TROLLS》，故事是以6個在名為DRAGON'S HEAVEN的群島世界裏冒險的少年為骨幹，加上類似《龍之戰士》的QUARTER VIEW和精彩的畫面，相當吸引；暫定97年2月發售，價格未定。

◆IREM的《自殺仔》將會在PS上推出全新版本，可是遊戲卻和以前完全不同，由PUZ變成了ACT，玩者需要在版圖內向敵人投出炸彈將它們消滅，有點像《雪人兄弟》的玩法；暫定11月22日發售，售價5800日圓。

◆TGL的美少女格鬥名作《ADVANCED V.G.》將會在明年1月推出SS版，價格未定。除此以外TGL還公佈將會推出一隻名為《STEAM HARTZ》的遊戲，97年3月發售，價格未定。

◆推出SS版不久的《NIGHTRUTH"闇之扉"》將會在今年秋季推出PS版本，售價暫定為6800日圓。

◆稍為踩過《街頭GAME霸王》的界，SAURUS去年大成功的NEOGEO賽馬遊戲《STAKES WINNER》將會在11月推出續篇，玩者可以選擇將要出賽的賽事，而且操練方面的設定更為仔細，相信到港後可以掀起一片熱潮。另外，擁有原創訓練要素的家用版《STAKES WINNER》，將會在11月推出PS與SS版，售價為5800日圓。

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣 7.2 元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067
營業時間：上午12時至下午10時

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場 38B 舖 TEL：2728-3023

補購站C 環球遊戲專門店
香港灣仔東方 188 商場地下 4 號舖 TEL：2573-6475

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	=	金額
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
		×	$35	=	$
郵費		×	$7.2	=	$
合計					$

郵購地址：香港灣仔駱克道 33 號中央廣場福利商業中心 7 樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十一期）

◆代表該期有刊載介紹文章
◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION



1996年3月29日
第20號
遊戲誌
GAME PLAYERS



無責任新GAME評壇

灣岸 DEAD HEAT + REAL ARRANGE

無責任編輯 PUYU 神



松田千奈沒穿比堅尼……真是令人大失所望！

早在去年12月出的《灣岸DEAD HEAT》，因其可以「媾女」上車，故此曾受到港人的極力追捧；但因來貨太少（筆者也是托友人從日本帶回來），出現了炒賣的情況（聽聞被炒至$600大元），令到不少機迷向隅。

幸好現在PACK-IN-VIDEO推出了其改良版本，而且亦沒有被炒貴，算是機迷之福。不過，本GAME最重要的是改善了播片的質數（裝上VIDEO CARD）和那些女乘客的質數，不致令人怨聲連連……至於遊戲本身則只有在撞車時稍為改了一下，令到撞車後再不彈來彈去。

另外，那隻附送的製作片段可算是有點誠意，將眾女孩的另一面展示出來，讓喜歡的人可以看多幾眼。

缺點嘛，不是沒有的，想是眾女其中最編輯部愛戴的松田千奈（B:37 W:23.5 H:35.5！）並沒有穿比堅尼，只穿上一件D&G的緊身T恤……真是令人大失所望！

總之，若是買不到上集的就一定要買；至於買了的就可以考慮一下，不過筆者就已經俾了錢。

機種：SATURN
製造商：PACK-IN-VIDEO
遊戲性質：RAC
價格：6800日圓
容量：CD-ROM × 2
周邊：VIDEO CARD 及 RACING CONTROLER

評分：

	操作性:3.7分
人物／機械:4.1分	投入度:3.8分
畫面:3.9分	原創性:3.7分
音樂／音效:3.8分	難度:3.8分
故事:——	平均分:3.83分

灣岸 DEAD HEAT + REAL ARRANGE

STREET FIGHTER ZERO 2

無責任編輯 PUYU 神



無需考慮了，買SATURN版吧！

又是《STREET FIGHTER ZERO 2》。

相隔不足一個月，終於輪到SATURN版推出了。

首先，OPENING並不像PLAYSTATION般偷雞，求其用播片頂檔便算數，而是真真正正的用上CD-ROM的容量去做，這樣才是一隻GAME的OP嘛！

在內涵方面，以SURVIVAL MODE最好玩，因其可以考驗到閣下的功力，像筆者只可以打到第6個人（LEVEL 8）的話，就要繼續下苦功了，否則有排都不能像指令魔人般一口氣打晒18人。

除了SURVIVAL MODE外，加送的插圖集雖然是低解像度，但好歹也算是廠方的一番心意。操控方面，可能是SATURN的關係，所以零舍覺「得心應手」。

有兩部機（SS，PS）而未買《SFZ 2》的朋友，無需考慮了，買SATURN版吧；只得PS而又玩好嘢的朋友，買多部SATURN吧。

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

	操作性:4.1分
人物／機械:4.2分	投入度:4.2分
畫面:4.2分	原創性:3.6分
音樂／音效:4.1分	難度:3.8分
故事:——	平均分:4.03分

STREET FIGHTER ZERO 2

推磚少女

無責任編輯：赤目黑龍

啲人物真係可愛到……

一直以來，黑龍也對這些PUZ遊戲非常喜愛，而這隻《推磚少女》亦不會例外，而且，這隻《推磚少女》的玩法真是非常的可愛，其一是因為遊戲之中的人物可愛，其次，遊戲的難度是真正有挑戰性的，所以使玩的人有心情一直玩下去。不過，在遊戲之中是有一點是不甚妥當的，因為遊戲之中所有的事物也是以「一格」為單位的，所以不論玩者是跳或走，磚的移動也是一格格的去，所以有時候會使玩者感到有一點兒的無奈，而且如果玩者一不小心的移多一吓便會……哈！哈！話雖如此，不過，這種「一格格」的方法亦是這種遊戲的特色之一，所以是值得原諒的。

機種：PLAY STATION
製造商：DATAM POLYSTER
遊戲性質：PUZ
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

	操作性:2分
人物／機械:3分	投入度:2.5分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:2.5分	難度:3.5分
故事:——	平均分:2.57分

推磚少女

COOL BOARDERS

無責任編輯：赤目黑龍

嘩！究竟點解會跌落山嘅？

嘩！真是非常的精采，這個運動遊戲真是非常的像真，因為在眾多的運動遊戲之中，這隻《COOL BOARDERS》的設計可以說是依足真正在外國舉行的「滑雪板」比賽而製作的，所以使其真實感非常強烈，亦同時使玩者的投入感大增。《COOL BOARDERS》這隻運動遊戲的三條賽道真是有着十分大的分別，尤其是最後一條，就編輯各人的經驗，似乎沒有一個人能夠在「沒有死」的情況下完成整條賽道，而這個遊戲另一個比較令玩者感到吃力的地方便是在遊戲中的跳躍動作，因為要在高速度之下起跳再來已是一件難事，而且要在跳起之後做出不同的動作來取分數真是難上加難，不過做得好真是可以得到很高分呢！不過，這遊戲最精采的還是完成賽事之後看REPLAY，看到自己跌落山的情況…………

機種：PLAY STATION
製造商：UEP
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

	操作性:3分
人物／機械:2.5分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:3分
音樂／音效:2.5分	難度:3.5分
故事:——	平均分:3分

COOL BOARDERS

無責任新GAME評壇

《侍魂 斬紅郎無雙劍》

無責任編輯：天草四郎 時貞



接受程度還算可以

當第一次玩街機時，已深深的愛上此遊戲，可能我這個《侍魂》迷是不會放過任何此系列的遊戲，包括《侍魂》、《真侍魂，霸王丸地獄變》和期待中的《真説侍魂，武士道烈傳》，當我在玩街機時由所有角色都打爆(修羅及羅刹)至與人挑戰時問對手希望我用那位各色及修羅還是羅刹時，能帶給我無法解釋的興奮，所以我對PLAY STATION版的《侍魂3》抱有很大的期望，不過世事又那有盡如人意的？當我玩第一局的時候，我根本無法控制好我的「時間差」，還有我情緒上的激動，所以慘被亞☆哥的首斬破沙羅殺了天上天下唯我獨尊的天草四郎(筆者按：亦即是自己，所以我變成了喪屍)，真有些的心有不甘(筆者按：係隻GAME令我變成喪屍嘅，我要報仇)，不過其實玩真些其實是可以接受的，因為無論畫面及音樂方面都做得不錯，所以我認為還有可取的一面的，將就一下吧！

機種：PLAY STATION
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	操作性:1.5分
畫面:3.5分	投入度:1.5分
音樂／音效:4分	原創性:2.5分
故事:——	難度::3分
	平均分:2.5分

《鋼鐵靈域》

無責任編輯：天草四郎 時貞



成績比上一集更勝一籌

在上一隻同類形作品《REVERTHION》，成績已十分理想，想起當時與我的好友一玩此遊戲時都樂此不疲(筆者按：他用揮天時例外)，所以當我們一知道會出新的一輯作品，都異常興奮(筆者按：特別是他)，而當我第一次玩這隻《鋼鐵靈域》時，感覺亦很不錯，無論人物、背景及操作性(特別左右閃避時)都比上一集更勝一籌，而且今作還有一招緊按口鍵一會後放手的必殺技，令到招式變化上多出了許多，不過《REVERTHION》及《鋼鐵靈域》都擁有同一個毛病，就是電腦太易打了，就算玩最高難度都輕易打爆，這一點有少少美中不足，可能是我要求過高吧！但無論如何這遊戲已是上佳之作，絕對值得約好三五知己一同較量。

機種：PLAY STATION
製造商：TECEO SOFT
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	操作性:3分
畫面:4分	投入度:4分
音樂:3.5分	原創性:3分
故事:——	難度:2.5分
	平均分:3分

FIGHTING VIPERS

無責任編輯：不知火舞愛藏會（香港分部）會長福田

阿BAHN好勁呀！！！

當日街機版嘅《FV》推出時，因為筆者覺得好難玩，收得都幾貴，況且又唔係好熟3D格鬥，所以玩咗一局之後就無再玩喇。到現在SS版推出後，因為唔駛自己俾錢買(公司有得玩嘛，真合乎經濟原則)，所以玩咗成晚。嘩！真係唔差，雖然相比起街機版不論在速度上與畫面質素都有一段距離，背景(Especially RAXEL嗰版)都爆得幾勁(大佬！攞部ST-V同部MODEL 2嚟比，你都鶲線嘅！)，不過在遊戲性上都能夠忠實地移植過來，隱藏人物又多，所以唔一定話要100%完全移植先至叫好嘅，好玩就得啦。

P.S.阿BAHN嗰招烈火甲破彈→鐵山靠好正呀！

機種：SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：FIG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:3.5分
畫面:3.0分	原創性:3.0分
音樂／音效:3.0分	難易度:3.5分
故事:——	平均分:3.21分
操作性:3.5分	

COOLBOARDERS

無責任編輯：不知火舞愛藏會（香港分部）會長福田

高速滑雪定係花式賽車先？

起初在2月從編輯J在扶桑所拍攝回來的外景片段當中，得悉到有一隻這樣的滑雪版(SNOW BOARD)遊戲，可是當時對此遊戲的觀感不大好，感覺和一般RAC無異，直到後來(即是現在這一刻)為了咱們偉大的評壇，而進行GPM機關在夜間所舉行的集體特訓超短時期NEW TYPE強化計劃。唔，山坡的斜度、斜率、表面雪塊之間的銜接點相當講究，滑雪者的平均速度、瞬間加速度和身體擺動幅度雖然有點失實，不過若參照主觀視點上的設定便會發現又不是很誇張，而在空中所做出的動作(eg：直體向後翻騰1周)效果出奇地好，相對同類遊戲來説已經很出色，整體上是一隻水準以上的作品。

機種：PLAYSTATION
製造商：UEP SYSTEMS
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3.0分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:2.5分	難易度:3.5分
故事:——	平均分:3.21分
操作性:3.0分	



無責任新 GAME 評壇

無責任編輯 ARES

為錯過了《REVERTHION》的玩家而開發的遊戲？



老實講，最初得悉《鋼鐵靈域》的推出時真的有點兒失望，事關從資料上亦同時發覺與之前的《REVERTHION》簡直一模一樣，如果是不同製作公司推出的話倒也情有可原，最多話佢抄橋，但現在出於同一製作公司的話便真的考慮到誠意這問題了。以遊戲來説，其實整體來看的確是不過不失的，操控及攻擊方面也算是得心應手，而且在畫面效果上亦比《REVERTHION》進步了。然而除這些「指定動作」外，整個遊戲系統便與《REVERTHION》一模一樣，唯一的分別便是人物不同了、機械不同了、故事不同了、迴避移動不同了，因為由反吓反吓變成高速橫移，但以上種種如不作出改變便會立刻變回《REVERTHION》，不過這些變動又不能令玩家接受這是一隻剛推出的新遊戲，那麼究竟為甚麼推出這遊戲？到倒最基層的目的是甚麼？難度是為錯過了《REVERTHION》的玩家而開發？

機種：PLAY STATION
製造商：TECHNOSOFT
類型：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:3分	操作性:2.5分
畫面:3分	投入度:2.5分
音樂/ 音效:2.5分	原創性:1分
故事:——	難度:2分
	平均分:2.4分

鋼鐵靈域

無責任編輯 ARES

有 RAM 與無 RAM

得悉《侍魂　斬紅郎無雙劍》推出PLAY STATION版，ARES笑得好開心。看到手上的《侍魂　斬紅郎無雙劍》PLAY STATION版，ARES都笑得好開心，不過係得啖笑嘓隻。

從SKN宣佈旗下的遊戲會陸續推出PLAY STATION及SATURN移植版開始，ARES便一直留意事情的每一個發展，因為這計劃對遊戲機及軟件的市場理應做成一定的刺激，預計這應是一件天大喜事，而至現在計劃仍在進行中，結果如何亦難分曉，不過肯定的是對次世代主機會有不錯的影響，然而這亦可能是除PLAY STATION之外。

從陰謀論的觀點來看，《KOF'95》於PLAY STATION及SATURN的先後推出可説是一個試水的小陰謀，主謀是SATURN受害者是PLAY STATION——有RAM與無RAM，LOAD的快與慢，總括來説是還可接受。之後，《餓狼3》於SATURN推出，無RAM，好慢，之後兩星期左右後宣布以後的SNK遊戲移植版會有RAM。受害者亦是PLAY STATION，大家對無RAM的傢伙已心裏有數。最後，PLAY STATION作出自殺攻擊，《侍魂 斬紅郎無雙劍》「率先」推出，LOAD碟用超蟻速、人物動作每一格都可以慢慢看清，反觀SATURN的則仍在排期中，這一仗有人漂亮地勝出，亦有人壯烈地犧牲。老實講，ARES如要玩的話一定會先忍手，靜靜地等待SATURN的推出。

機種：PLAY STATION
製造商：SNK
類型：FIG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：

人物/ 機械:3分	操作性:1分
畫面:2.5分	投入度:1分
音樂/ 音效:2.5分	原創性:2.5分
故事:——	難度:3分
	平均分:2.2分

侍魂 斬紅郎無雙劍

無責任編輯：米奇

「爽！」就是這 GAME 的優點

個多小時便爆機，的確是短了一點，但那種意猶未盡的感覺，又沒有令我覺得這遊戲扼錢——這就是我對這隻《高達外傳》的感想。

以3D多邊形來製作的模擬高達射擊遊戲在PS已推出了兩集，首次推出時的確給很大的驚喜，奈何米奇手腳遲緩，對於那麼繁複的操作，始終難以掌握得好。到了VER 2.0，由於改動不大，只是畫面靚了，所以再沒有任何新鮮感。市場亦很老實地反映這種感覺。但這個外傳就很不同，最低限度它已擺脱了阿寶馬沙的枷鎖，發展另一條路。

一看見機械設定不再用回以往的舊高達模型，就覺得非常高興，事實上這批在0080時已有登場的機動戰士每隻都非常有型，而且隻隻MODEL「實實淨淨」，米奇就覺得比起PS版更具迫力。操縱方面，這隻《高達外傳I》十分簡單，很容易就可以上手，當面對三隻高．魔蟹和大魔圍攻的時候，大部分時間只要按着B掣、LR掣和方向掣便可以，而且對手的反應也明顯自然得多，不像PS版一打中對方它便一定是那副姿勢的倒地，然後那個樣子的跳起，走到老遠去。

總之一句：「爽！」就是這GAME的優點。

機種：SATURN
製造商：BANDAI
遊戲性質：STG
價格：4800 日圓
容量：CD-ROM

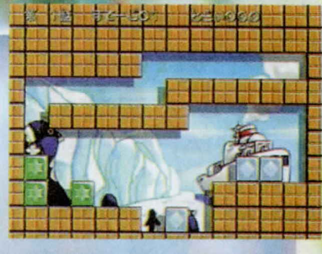
評分：

人物/機械:5分	操作性:5分
畫面:4.5分	投入度:5分
音樂/音效:3分	原創性:3.5分
故事:3.5分	難度:4分
	平均分:4.19分

機動戰士高達外傳 I ～戰慄之藍

無責任編輯：米奇

不知不覺間沉迷了下去



起初我一直認為這是一隻幼兒向的遊戲，因為竹本泉的人設和那些兒歌般的主題曲，在日本的展覽也不太起眼。到這隻遊戲正式出街，我為了看看這遊戲要用多少篇幅而開來試玩，卻不知不覺間沉迷了下去，一試便試了兩個小時。

論難度，這隻遊戲比想像中高，但又不是高到難以應付，全部100版當中有深有淺，而且沒有時間限制，你大可靜心思考解拆的方法。老實説，我不會對這類遊戲的畫面有甚麼期望，總不成每個遊戲也要3D多邊形吧？操作方面，這遊戲不需要甚麼動作，只要向前推一下，電腦就會替你決定少女「沙律」應該怎樣跳、怎樣行，完全不用費心，所以對小孩來説也很適合，只是荏度高了點而已。

事實上，這幾天我們一有空，就會拿出這隻遊戲來繼續過關，大家似乎在不知不覺間愛上了這隻遊戲。我想，這遊戲是很適合一家大小一起動腦筋的。

如果你問我是不是值得花200多元來買這樣一隻PUZ來玩的話，我想這大概是大家在超任時代玩得太多老翻GAME所養成的價值觀之故。試想想，超任有多少隻原裝盒帶遊戲初推出時不用300元？

機種：PLAYSTATION
製造商：DATAM POKYSTAR
遊戲性質：PUZ
發售日期：發售中
售價：5800 日圓

評分：

人物/機械:3.5分	操作性:4分
畫面:3分	投入度:4分
音樂/音效:3.5分	原創性:3.5分
故事:3分	難度:4分
	平均分:3.56分

推磚少女

無責任新GAME評壇

STREET FIGHTER ZERO 2

無責任編輯：指令魔人



機能不夠強就是不夠強，沒有任何籍口！！

有人話，SS的WORKING RAM比PS多出4 M Bit，沒有什麼了不起，對於遊戲的質素不會好得了多少；又話PS因為有獨立晶片去處理POLYGON，所以3D遊戲比SS好出好多，SS的遊戲跟本比不上PS的云云……

但當PS推出了《少霸2》後，那些人看見那段播片的OPENNING、看見那LOAD碟的速度、試過用PS的原裝手掣玩格鬥遊戲之後，都說：「是這樣的了，那已經是很好了，不是嗎……」係，小弟並不否認PS的《少霸2》已是做得好好，但現在SS版的《少霸2》已經推出，大家會認為邊隻好啲呢？

不是播片的OP、很合理的LOAD碟速度、順暢的操作，及一啲新加上去的模式——唔敢話CAPCOM係咪大細超——但小弟絕對覺得SS的《少霸2》比PS嘅值得買十倍以上！（當然是講緊原裝啦，玩反蛋的……忑！）

諗諗吓，唔知「那些人」係咪為咗要玩反蛋碟而搵藉口呢？

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	操作性:4.7分
畫面:4.5分	投入度:4分
音樂／音效:4分	原創性:3.5分
故事:——	難度:3分
	平均分:4分

推磚少女

無責任編輯：指令魔人



PUZZEL 魔人復生！

有啲讀者可能知道，小弟是一個乜GAME都玩嘅人，尤其係格鬥及PUZ類的遊戲（是考智慧、考反應的PUZZEL GAME，唔係靠運氣嗰種）更是本人的最愛！由當時超任的《TETRIS THE BOMELESS》開始，已是這類遊戲的狂人，曾在GAME舖中創下「連續三星期廢寢忘餐手揸JOYPAD面對十四吋MON挑戰一百五十版TETRIS PUZZEL MODE兼誓要打爆機」之紀錄！搞到顧客們都有啲悶，因為日日都播住哩隻GAME……

但近排又再燃起鬥志，除了因為隻《謎魔界村》之外，就係因為玩過隻《推磚少女》而再次喚起在我體內之另一意識——「PUZZEL魔人」（講笑啫……）。

查實哩隻《推磚少女》又真係好正，除咗啲公仔得意之外，畫面又夠清楚，操作夠簡單，難得在難度又唔低喎，好耐都冇遇過啲咁正嘅GAME囉！而且版數又唔少，眼見都有成百版！但本人反而希望起碼有二百版……（黐線！）

今次一定要搵日得閒打爆佢！！！

機種：PLAY STATION
製造商：DATAM POLYSTER
遊戲性質：PUZ
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4分	操作性:3分
畫面:3.5分	投入度:4分
音樂／音效:3分	原創性:3.5分
故事:2分	難度:2.5分
	平均分:3.2分

小貓小狗 WONDERFUL

無責任編輯: J.J



不用你處理小貓的大小二便

在下雖然不是個盡責的主人，但家中亦有一頭養了七年的貓；玩過這個以養貓養狗為題材的作品後，覺得遊戲和實物（養貓）仍是有着一定的差距，首先是家中擺設方面，遊戲中預設的幾個地方都只是四方的大空間，不會看到那些「空中飛貓」表演，而和貓兒玩耍的方法仍太過單調，久缺了那種親手抱着小貓時的感覺，而且食物方面亦沒有設定一些奇怪的零食，最少在下家中的小貓便是一隻極喜歡吃豬肉乾及「甲蟲牌」魷魚絲的奇怪傢伙……

不過話說回來，對於沒有真正養過貓狗的人來說，這遊戲已經製作得相當不錯，小貓的外形和有實物有7成相像，而基本的小動作亦有4成左右。看見貓兒會像真貓一樣愈養愈大，總算有點像養真貓時的心情。

但說到底，這遊戲最大的優點還是不用你處理小貓的大小二便，又不用擔心牠會在你返工時抓爛你的書，而且只要付一次錢便可買回家，不用每星期花那些買貓沙和貓餅的費用……

機種: PLAYSTATION
製造商: BANPRESTO
遊戲性質: SLG
售價: 4800 日圓
容量: CD-ROM

評分：

人物/機械:3.5分	操作性:2.5分
畫面:3分	投入度:3分
音樂/音效:3分	原創性:4分
故事:——	難度:——
	平均分:3.16分

CRW 鎮暴特勤隊

無責任編輯: J.J

完成指令≠過版?

這遊戲推出電腦版的時候，在下沒有玩過，所以沒有辦法和電腦版作一比較，只能純以看一個新GAME的角度來談談這GAME。

以畫面來說，除了OP時那段構思有點奇怪的動畫外，遊戲中並沒有任何動畫或特別畫面，可算是有點單調，而那個完全REAL TIME方式的戰鬥則構思不錯，但結果玩起來仍是要不斷暫停遊戲入指令才可，感覺上比較遺憾。至於任務方面，說起來好像很複雜，但到口頭任務完成後仍是要四處索敵將餘下的敵人全數找出才可，實在是有點過份。

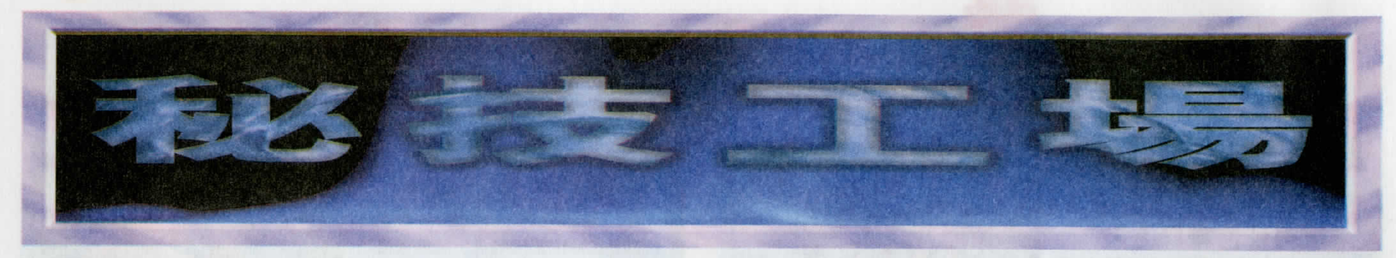
不過這遊戲亦有着不少優點的，那種高低差帶來的命中差異設定得不錯，武器強弱及等待時間的設定亦很好，玩起來充滿戰略性，在近期正統戰略SLG較少的局面來說，這的確是一個不錯的選擇。

機種: PLAYSTATION
製造商: ACCLAIM JAPAN
遊戲性質: SLG
售價: 5800 日圓
容量: CD-ROM

評分：

人物/機械:3.2分	操作性:3分
畫面:3分	投入度:3.5分
音樂/音效:2.5分	原創性:3.7分
故事:3.6分	難度:3分
	平均分:3.19分





一級猛料 1 使用極度強橫的「真・豪鬼」

遊戲：少年街霸 2
機種：PLAY STATION

在非常受歡迎的格鬥對戰遊戲《少年街霸2》之中，除了原本有的各個人物之外，另有一位非常強勁的穩藏人物，他便是「真・豪鬼」了！真・豪鬼的攻擊力可謂無可匹敵，而且速度又高，是一個非常「好使好用」的人物，而使出的方法亦十分簡單，玩者只要在選人畫面之中輸入以下的秘技：先將選人方格移到豪鬼那裏，然後按一下SELECT掣，放手，在豪鬼處向下推，到達ADON之上，然後依次序將選人方格移到春麗、凱、ROLENTO、櫻、ROSE、BIRDIE、豪鬼、VEGA、火引彈，最後回到豪鬼之上，再按着SELECT掣選擇人物，這樣，在開始遊戲之時，玩者便可以使用「真・豪鬼」了！



■在人物選擇畫面輸入秘技。



■對戰MODE之中的輸入法也是一樣的。


■成功的話便是如此。


■使用真・豪鬼後多了的「空中兩個波」。

二級勁料 2 隨時有無限咁多「POINT」

提供：鄭義方

遊戲：DARK SAVIOR
機種：SEGA SATURN

在AVG遊戲《DARK SAVIOR》之中，玩者只有在一種情況下可以增加HP，亦即是升LEVEL，便是積克有足夠的POINTS，不過，POINTS是不易儲的，而且加上又要用來補HP，所以要將HP加到盡基本上是不可能的，不過如果有了這個秘技的話，便可以辦到了，因為有了這秘技，玩者便會有用不盡的POINT，這樣，要有多少HP也可以了，方法如下：首先要使積克的POINT低至不足20，但又不可以是0，在這情況之下使用積克的補HP法術，在完成之後，便會有非常多的POINT，而且當玩者用這些POINT來升LEVEL之後，POINT是會減少，反而會增加的。

■在這情況之下使用補助法術。


■仍是可以使用的。


■有多得不可相信的「POINT」。

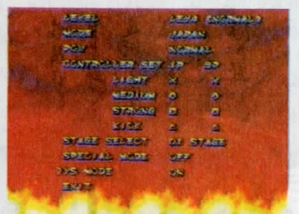

■立刻可以將LEVEL谷到最高。

三級好料 3 使用「王無月斬紅郎」秘技

提供：趙玨奇

遊戲：侍魂 III
機種：PLAY STATION

在對戰格鬥遊戲《侍魂 III》之中，最後的BOSS壬無月斬紅郎是否非常厲害呢？對了，他的確是非常厲害的人物，同時，這個人物是可以使用的，而方法和街機版是一樣的，而方法是：將遊戲之中OPTION內的「VS MODE」撥至「ON」，然後正常地進入遊戲，在人物選擇畫面之中將人物選擇方格移到霸王丸之上，然後順次序（牙神幻十郎→首斬破沙羅→千両狂死郎→橘右京→梨舞流留→霸王丸→緋雨閑丸→奈戶流留→服部半藏→天草四郎時貞→花諷丸骸羅→加魯福特→緋雨閑丸），在完成以上的程序之後，在剩餘3秒時再同時按START掣，○掣和×掣，這樣便可以使用斬紅郎了。


■先將OPTION之中的「VS MODE」校至「ON」。


■在人物選擇畫面輸入秘技。


■1P和2P的輸入法也是一樣的。


■斬紅郎的攻擊力非常驚人。

三級好料3

可以使用最後BOSS「閻元」和他的場地

提供：泰

遊戲：鋼鐵靈域
機種：PLAY STATION

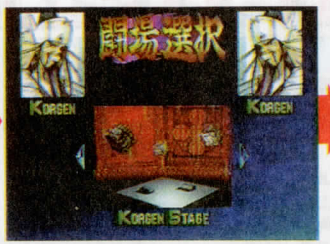
在《鋼鐵靈域》之中，大家會否發覺到當中的時後BOSS是非常難對付的，而大家又想不想用這人物來作戰呢？當然是很想了，那麼便要以下的秘技了，因為這裏便有一個可以使用「閻元」的秘技，而且是一個非常簡單的秘技，只可惜這個秘技只是適用於2 PLAYERS MODE而已。使用「閻元」的方法如下：先進入2 PLAYERS MODE，然後在人物選擇畫面按着L1、L2、R1、R2四個掣，然後再按左右來選擇人物，「閻元」便會出現，而且在選擇場地之時再一次使用以上的方法，便更可以選擇到「閻元」的場地，這是不是一個既方便又實用的秘技呢？



■在2 PLAYERS MODE的人物選擇畫面輸入秘技。



■2P同時可以使用最後BOSS。



■亦可以選擇最後BOSS的場地。



■這便是「閻元」其中的一招必殺技。

三級好料3

超級「自殺」秘技

提供：黃均偉

遊戲：TOBAL NO.1
機種：PLAY STATION

相信大家一定有玩過由SQUARE推出的對戰格鬥遊戲《Tobal No.1》，而且目信不少玩者已完全的爆了機，不過，這裏有一個非常有趣的秘技可以一試的，而且用過之後包你們會上癮，不能自拔！這個秘技便是使遊戲之中的機械戈人角色HOM「自動死去」，方法非常簡單：只要在任何MODE（故事MODE除外）之中選擇HOM這個人物，然後在進行遊戲之時同時按「跳掣、防守掣、↓和上段攻擊掣」，成功的話HOM便會將自背部的開關掣關掉。如果是玩者對戰時便會是DREW GAME，不過，如果在使用此秘技時敵人向HOM攻擊的話，「自殺」便會被阻止。



■在人物選擇畫面之中選擇HOM

輸入秘技：同時按「跳掣、防守掣、↓和上段攻擊掣」



■兩個同時按便會DREW GAME。



■如果在第二局便會因為自殺而無法繼續玩。（HANG機？）

二級勁料2

在TRAINING MODE之中可以使用無限次「OC」

遊戲：少年街霸2
機種：SEGA SATURN

在SEGA SATURN最新推出的對戰格鬥遊戲《少年街霸2》之中，「殺意隆」已是人人皆知的事實，不過，這個根本上不可以稱得上是一個秘技，反而以下的一個便是真正的秘技了，而且是一個「有入冇出」的秘技，用不用就隨便各位了，這便是在TRAINING MODE之中使用無限「ORIGINAL COMBO」，方法是當玩者在進入TRAINING MODE之後，在人物選擇畫之時按着「L、R、START」，一直按着這三個掣直至遊戲開始，出現「FIGHT」字樣為止，這樣玩者在使用「OC」之時，便會見不到「TIME BAR」，玩者可以不停的使用「OC」，不過，這是不可以停止的「OC」要停止唯有「RESET」。



■在TRAINING MODE的人物選擇畫面輸入秘技。

輸入秘技：一直按着「L、R、START」直至出現「FIGHT」字樣為止



■沒有了「TIME BAR」。



■玩者鐘意如何玩便如何玩。



新 GAME 時間表

PLAY STATION

9月發售遊戲

6日	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	5800日圓	ETC
	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800日圓	SPT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800日圓	PUZ
13日	バーチャル·プロレスリング	VIRTUAL 摔角	ASMIK	5800日圓	SPT
	天地無用!登校無用	天地無用！登校無用	XING	6800日圓	AVG
	ジグソーアイランド~Japan Graffiti~	拼圖島 ~Japan Graffiti~	日本 SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	6800日圓	TAB
	英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	4800日圓	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800日圓	PUZ
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女 FANCY COCO	POW	5800日圓	SLG
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	FIG
	アイルトン·セナカートデュエル	冼拿 CAR DUEL	CAPS	6800日圓	ETC
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館 PRODUCTION'	6800日圓	SPT
	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	5800日圓	TAB
20日	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定 PACK	SCE	8700日圓	ETC
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800日圓	ETC
	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	5800日圓	TAB
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	女神異聞録ペルソナ	女神異聞錄 PERSONA	ATLUS	6800日圓	RPG
	にとうしんでん	Q 版鬥神傳	TAKARA	5800日圓	FIG
	アイドル雀士スーチーパイII(Limited)	美少女雀士 II（LIMITED）	JALECO	7800日圓	TAB
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	スターファイター3000	星際戰士 3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
27日	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	IMAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	MAGEGUN & TFX Flight Maniac Set	IMAGINEER	13800日圓	SLG
	ビルクラッスュ	BUILDING CRUSH	翔泳社	5800日圓	PUZ
	黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800日圓	AVG
	東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	8800日圓	ETC
	パズラー監修おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~	繪畫邏輯 2	SUNSOFT	4980日圓	PUZ
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	AVG
	TFX	TFX	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	5800日圓	SPT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH 心跳脱下婚紗	KSS	5800日圓	SLG
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶 TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERANTIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800日圓	RAC
	POWER RANGERS PINBALL	新恐龍戰隊波子機	BANDAI	6800日圓	ETC
	マッハGO GO GO!	賽車小英豪	TOMY	5800日圓	RAC
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800日圓	AVG
下旬	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	5800日圓	SLG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATHENA	4980日圓	ETC
	結婚~MARRIAGE~	結婚	小學館 PRODUCTION	6800日圓	SLG
	ヒロイン·ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
9月	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800日圓	PUZ
	続ぐっすんおよよ	自殺仔續集	BANPRESTO	5800日圓	PUZ
	すらいムしよう!	模擬史萊姆！	東北新社	5800日圓	SLG
	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800日圓	SPT

10月發售遊戲

4日	CRITICOM-ザ·クリティカルコンバット-	CRITICIM-THE CRITICAL COMBAT-	VIC 東海	5800日圓	FIG
	ウイニングポスト2プログラム'96	WINNING POST2 PROGRAM'96	光榮	6800日圓	SLG
	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是！那個又是？桃太郎	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	STG
	スペクトラルタワー	SPECTRAL TOWER	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	水許伝 天命の誓い	水滸傳 天命之誓言	光榮	5800日圓	SLG
	クレイジーイワン	CRAZY ONE	EA VICTOR	5800日圓	AVG
	アサルトリグス	ASSAULT RIGS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	ローンソルシヤー	LONE SOLDIER	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	カオス コントロ-ル	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	5800日圓	FIG
	アンジェリーク スペシャル プレミアム BOX	ANGELIQUE 記念套裝	光榮	8800日圓	SLG
10日	フィッシュ·アイズ	FISH EYES	PACK IN VIDEO	5800日圓	SPT
18日	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
25日	THE DEEP~失われた深海~	THE DEEP~失落的深海~	VIRGIN INTERACTIVE	6500日圓	AVG
	ショックウェーブオペレーション·ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	4800日圓	STG
	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HEART ~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	SLG
	GO II PROFESSIONAL 対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL 對局圍棋	毎日 COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	5800日圓	FIG
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
下旬	オウバードフォース	AUBIRD FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
10月	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	ピンボールファンタジーデラックス	PINBALL FANTASY DELEUX	VAP	5800日圓	ETC
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KONAMI	5800日圓	SPG
	キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	6800日圓	SLG
	Air Assault	Air Assault	SCEI	5800日圓	STG
	それゆけXココロジー	去吧！X 心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	5800日圓	ETC
	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	價格未定	ETC
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	FIG
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	今時今日的吸血鬼	ATLUS	6800日圓	SLG
	神髄·碁仙人(仮称)	神髓圍棋仙人	J · WING	價格未定	TAB
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	價格未定	STG
	爆れつハンタ-まあじャンすぺしやる	爆裂 HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	TAB
	C 1-CIRCUT	C 1-CIRCUIT	INVEX	5800日圓	RAC
	オリンピックサッカー	奧運足球	COCONUT JAPAN	價格未定	SPT
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	アボなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	童夢の野望(F1GP NIPPONの挑戦)(仮称)	童夢之野心（暫名）	OZ CULB	6800日圓	SLG

11月發售遊戲

1日	セクシーバロディウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	チェスマスター	CHESS MASKER	ALTRON	6800日圓	TAB
	デジクロ	數碼數字世界	ATLUS	4900日圓	PUZ
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	2800日圓	ACT
	アーク·ザ·ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATA EAST	5800日圓	AVG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM 不明侵略者	MEDIA QUEST	5800日圓	SLG
8日	ナムコミュージアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	5800日圓	ETC
15日	拳聖~キング·オブ·ボクシング~	拳聖~KING OF BOXING~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER 9	元氣	6300日圓	STG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	5800日圓	SLG
	ぷよぷよ通決定盤	史萊姆方塊 2 決定版	COMPILE	4800日圓	PUZ
	ダライアス外伝	DARIUS 外傳	BEC	5800日圓	STG
22日	ぱいるあっぷ·まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG

29日	黃昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	ACT
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
上旬	THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
11月	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	ズープ(仮称)	ZOUP(暫名)	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	デザーテッドアイランド	DESERTED ISLAND	KSS	5800日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	5800日圓	SPT
	3D競馬育成シミュレーションゲーム	BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	タイム　コマンドー	TIME COMMANDO	VIRGIN INTERACTIVE	6500日圓	FIG
	新SD戦国伝　機動武者大戦(仮称)	新SD戰國傳 機動武者大戰(暫名)	BANDAI	5800日圓	SLG
	バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	4800日圓	PUZ
	ボイスパラダイス　エクセラ	VOICE PARADISE	AKC 講談社	6800日圓	AVG
	PANZER GENERAL	PANZER GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	NBAパワーダンカーズ2	NBA超級入樽高手2	KONAMI	5800日圓	SPT
	Jリーグ実況ウイニングイレブン 97	日本足球聯賽WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SPT
	宝魔ハンターライム　WITHプイントメーカー(仮称)	寶魔獵人WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900日圓	ETC
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800日圓	AVG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕2	KEMCO	5800日圓	ACT
	Not Treasure Hunter	Not Treasure Hunter	ACTI-ART	5800日圓	AVG
	マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	SLG
	ステークスウィナー　~G1完全制覇への道~	STICK WINNER ~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	SPT
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	WORMS	蚯蚓兵團	I'MAX	5800日圓	ACT
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
	レベルアサルト2(仮称)	REBELASSAULT 2(暫名)	BPS	5800日圓	STG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳2	TOMY	5800日圓	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	5800日圓	SLG
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年事件簿(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	ボールブレイザー(仮称)	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	トゥルーラブストーリー	TRUTH LOVE STORY	ASCII	價格未定	AVG
	ゼイラムゾーン	西羅門之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
	タイムボカンシリーズ　ボカンと一発 ドロンボー	幻影時光系列一發!TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	STG
	エターナル　メロテイ	ETERNAL MELODY	MEDIA WORKS	價格未定	SLG
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	價格未定	STG
	ブルーフォレスト物語　風の封印	藍色森林物語 風之封印	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	トポロ	TOPOLO	ARTDINK	5800日圓	ETC
	ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマンゼアス	超人西亞斯	東北新社	價格未定	未定
	ドラえもん2　SOSおとぎの国	叮噹2	EPOCH社	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	ぷるるん! シェイプUPガール(仮称)	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	5800日圓	PUZ
	ありす　イン　サイバーランド	愛麗 IN CYBERLAND	GLAMS	5800日圓	ETC
	ダークフォース(仮称)	DARK FORCE(暫名)	BPS	5800日圓	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙　人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	NHL FACE OFF(仮称)	NHL FACE OFF	SCEI	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	價格未定	SLG
	未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	新　スーパーロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	SLG



6日	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
上旬	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	ペブルビーチの波濤(仮称)	紫色海灘之波濤(暫名)	SOFT BANK	5800日圓	SPT
中旬	DIARY(仮称)	DIARY(暫名)	NEXUS INTERACT	價格未定	SLG
下旬	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
12月	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN:FIRE ATWILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	RPG
	スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	價格未定	STG
	くるくるぱにっく	團團轉危機	COOLKIDS	2800日圓	PUZ
	首都高バトル外伝スーパーテニックチャレンジ~ドリフトキングへの道~	首都高BATTLE外傳超級技巧挑戰~彎道王之道~	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	ゲゲゲの鬼太郎　呪いの肉人形館(仮称)	鬼太郎 被咒的人形館(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
	魔法少女プリティサミー(前編)(仮称)	魔法少女PRETTY SAMMY(前編)(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	パロウォーズ(仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	麻雀ロジック創龍(仮称)	麻雀LOGIC創龍(暫名)	日本一SOFTWARE	價格未定	TAB
	ライトニングレジェンド	LIGHTNING LEGEND	KONAMI	5800日圓	FIG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ 97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	IRON MAN / XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	スーパーパズルファイターII X	街霸方塊2X	CAPCOM	價格未定	PUZ

96年發售預定遊戲

秋季	シルエットストーリーズ	剕美女	KANEKO	5800日圓	PUZ
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	價格未定	FIG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	RESCUE 24HOURS	RESCUE 24 HOURS	CSC.MEDIA	5800日圓	ACT
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	MLB Pennant Race(仮称)	MLB Pennant Race(暫名)	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800日圓	AVG
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	5800日圓	RAC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	TECMO SUPER BOWL(仮称)	ECMO美式足球(暫名)	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎手道	Virtual Gallop 騎手道	SUNSOFT	6800日圓	ACT
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	6800日圓	AVG
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	RPG
	Mighty Hits	Mighty Hits	ALTON	價格未定	ACT
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800日圓	ETC
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バーチャパチスロII(仮称)	VIRTUAL彈珠機2(暫名)	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	クロック!(仮称)	CLOCK!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	FEDA2	FEDA2	YANOMAN GAMES	價格未定	SRPG
	戦闘国家-改-	戰鬥國家一改一	SCE	價格未定	SLG
96年	DEPTH	DEPTH	SCE	價格未定	ETC
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真說侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	がんばれ!ケイビくん　デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG

ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
きゅー爆つく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	價格未定	ACT
パラッパラッパー	PARAPPA THE RAPPER	SCE	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
新レースゲーム	新型賽車遊戲	NAMCO	價格未定	RAC
3Dシューティングツクール	3D射擊遊戲製作工具	ASCII	價格未定	ETC
ウエルカムハウス2	WELCOME HOUSE 2	GUST	價格未定	AVG
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT

97年發售預定遊戲

1月	The Game of Proof	The Game of Proof	YUTAKA	5800日圓	TAB
	Love Game'S～わいわいテニス～	Love Game'S～刺激網球～	Tears	5800日圓	SPT
	ハ-クスアドベンチャ（仮称）	哈高斯之冒險（暫名）	BPS	5800日圓	AVG
1~2月	TILK青い海から来た少女	TILK由藍色之海來的少女	T.G.L.	價格未定	AVG
	シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC
2月7日	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
2月	ガメラ 2000	加米拉２０００	大映	價格未定	STG
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
5月	RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	ACT
97年春	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	JAMエクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPG
	スーパーモトクロスチャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RCG
	ランニング ハイ	RUNNING HIGH	LEGS ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	イバラード（仮称）	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	未定
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ACT
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800日圓	SLG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳說圖面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	サガ フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲２	ZOOM	價格未定	FIG
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	ETC
	爆走兄弟レッツ＆ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル	爆走兄弟 迷你四驅戰	JALECO	價格未定	RAC
	ファイナルファンタジータクティクス	INAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	三国無双	三國無雙	光榮	價格未定	SLG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	フォトジェニック	拍照能手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	覚悟のススメ（仮称）	覺悟之進（暫名）	TOMY	價格未定	AVG
	フェイク ダウン（仮称）	FAKE DOWN（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING（仮称）	MAGIC：THE GATHERING（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW：天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
97夏	ドラゴンボールGT（仮称）	龍珠GT（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
97年	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800日圓	SPT
ハエ男のスターツアー（仮称）	蒼蠅人的星際之旅（暫名）	PITTY	價格未定	ACT
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RPG
Nage Libre～螺旋の相剋～	Nage Libre～螺旋之相剋～	VARIA	價格未定	RPG
秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
甲子園 V（仮称）	甲子園V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	QUARE	價格未定	RPG
ダカール`97	達喀爾'97	AICOM	價格未定	RAC
エースコンバット2（仮称）	ACE COMBAT 2（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ライアット スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
ゲームの達人 2	遊戲之達人2	SUNSOFT	8900日圓	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影２	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	5800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
オーガリアン-亜人伝-（仮称）	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
フォーミュラサーカス	方程式賽車	日本物產	5800日圓	RAC
RPGツクール3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打呻大賽馬PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……?（仮称）	BATTLE OF…?（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン(ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵G-1（暫名）	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ'96（仮称）	NHL POWER PLAY'96（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	AVG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	THE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD蛋蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
クロックタワー2	CLOCK TOWER 2	HUMAN	價格未定	AVG
BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC 東海	5800日圓	RAC
ブラック ドーン	BLACK DAWN	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	STG
雷電DX	雷電DX	RISE	價格未定	STG
QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG
BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	價格未定	SLG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT

SATURN

9月發售遊戲

13日	エンジェルパラダイス Vol.2吉野公佳	天使樂園 Vol.2吉野公佳	SAMMY	5800日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800日圓	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800日圓	AVG
	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800日圓	ETC
14日	ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	5800日圓	FIG
20日	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	5800日圓	RAC
	リアルバウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳說	SNK	8800日圓	FIG
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	6800日圓	STG
	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUT RUN	SEGA	3800日圓	RAC
	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	機動戰士高達外傳I 戰慄之藍	BANDAI	4800日圓	ACT
27日	サンダーフォースゴールドパック1	THUNDERFORCE GOLD PACK 1	TECNO SOFT	4800日圓	STG
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰III特別版	NCS	6200日圓	SRPG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	麻雀四姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	8800日圓	TAB
	ギャルズパニッウSS	少女危機 SS	毎日COMMUNICATION	6300日圓	AVG
	ホーンテッドカジノ(18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIETA 代官山	7900日圓	TAB
	平和パチンコ総進撃(仮称)	平和彈珠機總進擊(暫名)	NAXAT	5800日圓	ETC
	SEGA AGES/アフターバーナーII	SEGA AGES/AFTER BURNER II	SEGA	3800日圓	STG
	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	6800日圓	SLG
	サクラ大戦 特別限定版	櫻大戰特別限定版	SEGA	8800日圓	SLG
	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像 DISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰PUZZLE蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000日圓	ETC
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800日圓	PUZ
	奥寺康彦の世界をめざせ サッカーキッズ(入門編)	足球小子(入門編)	富士通	4800日圓	ETC
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800日圓	SOC
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	ADV
下旬	三国志V	三國志V	光榮	9800日圓	SLG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800日圓	PUZ

10月發售遊戲

4日	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	ウイニングポスト2 プログラム'96	WINNING POST 2	光榮	6800日圓	SLG
5日	カオスコントロールリミックス	CHAOS CONTROL REMIX	VIRGIN INTERACTIVE	4800日圓	STG
11日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
25日	麻雀大会II Special	麻雀大會II Special	光榮	6800日圓	TAB
	アンジェリークスペシャル プレミアムBOX	ANGELIQUE 記念套裝	光榮	8800日圓	SLG
下旬	パップ ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800日圓	SLG
	きゃんぶらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800日圓	TAB
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	PUZ
10月	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王 新世紀	東芝EMI	6800日圓	SLG
	ワールドシリーズベースボールII	世界系列棒球2	SEGA	5800日圓	SPT
	ズーブ	ZOUP	MEDIAQUEST	4800日圓	A.PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800日圓	STG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800日圓	SLG
	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ALTRON	5800日圓	STG
	エターナル メロディ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKS	5800日圓	ETC
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	炎の15種目 アトランタオリンピック	炎之15項奧運會	COCONUTJAPAN	價格未定	SPT
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	7800日圓	ETC
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	5800日圓	STG
	サンダーフォースゴールドパック2	THUNDERFORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	5800日圓	STG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本CREATE	5800日圓	ACT



11月發售遊戲

1日	リグロード サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	5800日圓	SRPG
	セクシーパロデイウス	SEXY沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	LULU	LULU	SEGA	4800日圓	ETC
	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	偵探神宮寺三郎~未完之報導~	DATAEAST	5800日圓	AVG
22日	AQUAZONEオプションディスクVOL.1(仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.1(暫名)	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.2(仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.2(暫名)	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.3(仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.3(暫名)	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.4(仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.4(暫名)	SEGA	2000日圓	SLG
	AQUAZONEオプションディスクVOL.5(仮称)	AQUAZONE OPTION DISC VOL.5(暫名)	SEGA	2000日圓	SLG
29日	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法拉奧之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	ACT
上旬	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
下旬	プラドルDISC 特別版コスプレーヤーズ	偶像 DISC 特別版模仿者	SADA SOFT	4800日圓	ETC
	対局将棋 極II	對局將棋 極II	毎日COMMUNICATION	6800日圓	TAB
11月	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	タクティクスオウガ	皇家騎士團2	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	大運動会	大運動會	INCREMENT P	價格未定	SLG
	WORMS	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
	ステークスウィナー~G1完全制覇への道~	STICK WINNER~G1完全制霸之道~	SAURUS	5800日圓	ACT
	DX日本特急旅行ゲーム	DX日本特急旅行遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	ビクトリーゴール~ワールドワイド エディション~	VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION	SEGA	5800日圓	SPT
	FIST	FIST	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus(仮称)	美少女戰士S 真主角爭奪戰Plus(暫名)	ANGEL	價格未定	FIG
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納INTERACTIVE	價格未定	ACT
	デイトナUSAサーキットエディション	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800日圓	RAC
	アボなしギャルズ おりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	STG
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	ウルフファングSS空牙2001	SS版空牙2001	DATA EAST	5800日圓	STG
	マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
	メルティランサー~銀河少女警察2086~	銀河少女警察2086	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	皇龍三国演義	皇龍三國演義	XING	5800日圓	SLG
	プリクラ大作戦	花小路大作戰	ATLUS	5800日圓	ACT
	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800日圓	S.RPG
	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	FUNKY HEAD BOXERS	吉本興業	5800日圓	FIG
	月下の棋士 王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB

12月發售遊戲

上旬	ダイアリー(仮称)	DIARY(暫名)	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
12月	プラドルDISC Vol.4レースクイーン1(仮称)	偶像 DISC Vol.4RACE QUEEN 1(暫名)	SADA SOFT	價格未定	ETC
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	MARICA~真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800日圓	AVG
	重装機兵レイノス2	重裝機兵LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	テトリスS	俄羅斯方塊S	BPS	5800日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800日圓	ETC
	3Dベースボール	3D棒球	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
	実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	4800日圓	STG
	きゃんきゃんバニープルミエール2	CAN CAN BUNNY 首映日2	KID	價格未定	AVG
	永世名人2	永世名人2	KONAMI	5300日圓	TAB
	スーパーパズルファイターII X	街頭霸王方塊II X	CAPCOM	價格未定	PUZ
	ヴォーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	NFLクォーターバッククラブ97	NFL美式足球'97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

秋季	太閤立志伝II	太閤立志傳II	光榮	7800日圓	SLG
	大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛S	PACK IN VIDEO	價格未定	ACT
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	セガラリー・チャンピオンシップPLUS(仮称)	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS(暫名)	SEGA	價格未定	RAC
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800日圓	RPG
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT

	紫炎龍(仮称)	紫炎龍(暫名)	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
冬季	ウルトラマン 光の巨人伝説	超人 光之巨人傳說	BANDAI	價格未定	ACT
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳說	德間書店	價格未定	SLG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
	バトルバ	BATTLEBA	日本 VICTOR	價格未定	SLG
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER 實機模擬彈珠機 S	TEL 研究所	價格未定	ETC
	ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800 日圓	AVG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	價格未定	ACT
96年	卒業クロスワールド	卒業 CROSS WORLD	小學館 PRODUCTION	5800 日圓	SLG
	電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	侍魂 III ~武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	RANSA-恋鎖-(限定版)	RENSA-戀鎖-(限定版)	SINGLE LIGHT	8800 日圓	SLG
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
	天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	Jリッグサーカー' 96	日本職業足球聯賽´ 96	TECMO	價格未定	SPT
	ハイバーデュエル	HYPER DUEL	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	卒業S(仮称)	卒業 S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	NIGHTRUTH-EXPLANATION OF THE PARANORMAL-"MARIA"	NIGHTRUTH#2"MARIA"	SONNET	價格未定	ETC
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC



1月	ミニ四駆(仮称)	迷你四驅(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	S.RAC
	GO II Professional (仮称)	GO II Professional (暫名)	毎日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	超級越野電單車錦標賽	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	RCG
2月	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800 日圓	RPG
	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	TAB
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPG
3月	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機(暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800 日圓	ACT
春	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者(仮称)	機動戰士達外傳 3 裁決者(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ゲーム天国	遊戲天國	JALECO	價格未定	STG
	デザエモン(仮称)	設計衛門(暫名)	ATHENA	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クォバディス2	QUOVADIES2	GRAMS	6800 日圓	SRPG
	クロック(仮称)	CLOCK(暫名)	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲゲゲの鬼太郎(仮称)	鬼太郎(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC : THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW : 天使之鎮(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	未定
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	タンク(仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	スパイダー(仮称)	SPIDER(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	價格未定	RPG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

TECMO SUPER BOWL (仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
NHL パワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	價格未定	ACT
ハイパー3Dピンボール	超級 3D 波子機	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ETC
グリッドランナー	GREAT RUNNER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	PUZ
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
ファイヤ-プロレスリンクS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント(仮称)	人造人 HAKAIDA 最後審判(暫名)	SEGA	價格未定	STG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX (仮称)	銀河公主傳說 REMIX (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ SS (仮称)	銀河公主傳說 SS (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ユナ ハイブリッド画集(仮称)	優奈複合畫集(暫名)	HUDSON	價格未定	ETC
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ2	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース(仮称)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
ARENA (仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q. (暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀(仮称)	V.R. 麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN (暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略 STRIKES (暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
モンスターメーカー~ホーリータカー~(仮称)	MONSTER MAKER ~ HOLY DAGGER (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター(仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー(仮称)	CUBE BUTLER (暫名)	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11TH HOUR ~ THE 7TH GUEST II ~	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
コマンド&コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD1 (仮称)	心跳回憶 MUSIC CD 1 (暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
実戦パチスロ必勝法4	實戰彈珠機必勝法 4	SAMMY	價格未定	ETC
シャイニング ザ ホーリィアーク	SHINNING THE HOLYARK	SONIC	價格未定	RPG
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
モトクロス(仮称)	越野電單車賽(暫名)	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~(仮称)	My dream~ 正等待廣播(暫名)	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	拳皇 '96	SNK	價格未定	FIG

超級任天堂



13日	ベブルビーチの波濤New~トーナメント・エディション~	波濤哥爾夫球~錦標賽版~	T&E SOFT	8000 日圓	SPT
	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
20日	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4 -	ASCII	8800 日圓	RPG

	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	7800 日圓	PUZ
27日	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	7800 日圓	RPG
	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲 3	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレション ザンスカール戦記	SD 高達時代 札斯嘉魯戰記	BANDAI	3980 日圓	SLG
	SDガンダムジェネレション コロニー格闘記	SD 高達時代 殖民星格鬥記	BANDAI	3980 日圓	FIG
	スーパーニチブツマージャン4~基礎研究編~	日本物產麻雀 4~基礎研究編~	日本物產	7500 日圓	TAB
下旬	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	7800 日圓	FIG
	クレヨンしんちゃん長ぐつドボン	臘筆小新	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズふわふわパニック2	美少女戰士 SAILOR STAR 軟綿綿的危機 2	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズふわふわパニック2	美少女戰士 SAILOR STAR (暫名) (連 SUFAMI TURBO)	BANDAI	6800 日圓	ACT

10 月發售遊戲

4日	ウイニングポスト2ポログラム´96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
	マーヴル スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS 體育館之戰	CAPCOM	7800 日圓	FIG
18日	サラブレッド フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	8200 日圓	SPT
25日	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	8000 日圓	TAB
10月	忍たま乱太郎スポツ (仮称)	忍者亂太郎 SPORT (暫名)	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT

11 月發售遊戲

11月	Parlor!Min4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲 4	日本 TELENET	5800 日圓	ETC
	同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980 日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPRESTO	7980 日圓	SLG

12 月發售遊戲

6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你 4 驅	ASCII	價格未定	RAC
20日	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎 3	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

96 年發售預定遊戲

秋季	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神 (暫名)	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
ボンバーマンビーダマン (仮称)	BOMBERMAN BEATERMAN (暫名)	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
ドナルドダックのマウイマラード (仮称)	唐老鴨的瑪域瑪拉度 (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	3780 日圓	PUZ

NEO・GEO

96 年發售預定遊戲

9月20日	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR (CD-ROM)	SAURUS	6800 日圓	STG
9月27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (匣帶)	SNK	32000 日圓	FIG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳 (CD-ROM)	SNK	8800 日圓	RPG
	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~ (CD-ROM)	ADK	7800 日圓	FIG
10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96 (CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
96冬	QP	QP (CD-ROM)	SUCCESS	價格未定	PUZ
未定	わくわく7	WAKUWAKU7	SAURUS	價格未定	PUZ
	NEOアクションゲーム (仮称)	NEO 動作遊戲 (暫名) (CD-ROM)	HUDSON	價格未定	ACT
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT (匣帶)	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

96 年發售預定遊戲

9月13日	チップちゃんキーック!	晶片小子飛踢!	NEC HE	7800 日圓	ACT
9月20日	きゃんきゃんバニー エクストラDX (18禁)	CAN CAN BUNNY DX (18禁)	NEC HE	8800 日圓	AVG
9月27日	赤ずきんチァチァ~お騒がせ! パニックレース~	紅頭巾查查~充滿騷亂的賽車~	NEC HE	7800 日圓	RAC
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	7800 日圓	RPG
10月11日	不思議の国のアンジェリーク (仮称)	不可思議之國的 ANGELIQUE (暫名)	NEC HE	6800 日圓	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
秋季	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
冬季	アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	LAST IMPERIAL PRINCE (仮称)	帝國最後王子 (暫名)	NEC HE	價格未定	RPG
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT

發售日未定遊戲

惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊 LITTLE CATS (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800 日圓	STG
卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER 哥爾夫球 3 (暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少 (暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

96 年發售預定遊戲

秋季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D 之食卓 2	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

駿才	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
即戦力の定石	即戰力之定石	G.A.M	價格未定	ETC
ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
テレビのツボ 謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ (仮称)	戰鬥運動 (暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000 (仮称)	STAR FIGHTER 3000 (暫名)	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町4丁目おばけ屋敷	横町 4 丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー (仮称)	HOUSE KEEPER (暫名)	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG

新GAME時間表



遊戲小說

POLICENAUTS

編譯：米奇

前文提要：

莊尼芬和艾度衝入懷疑是維活的兇徒所佔據的車站前手袋店，原來那兇徒經已從後門逃去，而且更在店內安裝了炸彈。為了迅速找出炸彈，莊尼芬只有眼巴巴看着兇徒逃去。在二人細心的搜查下，終於找出那個炸彈。可是，BCP和AP竟然不作任何支援，並封鎖了店子所在的區域。為了解救店子附近的居民的危難，莊尼芬在艾度的指示下，開始拆除那個炸彈……

CHAPTER 21 炸彈‧II

「這就是傳聞中的震動感應器嗎……」我說。

「是啊，那個四方形的小方塊就是它，它是以磁力懸浮起來的。」

正如艾度所說，鐵箱子的蓋面被設計成像迷宮一樣，一塊四方形的小方塊就飄浮在迷宮之中。

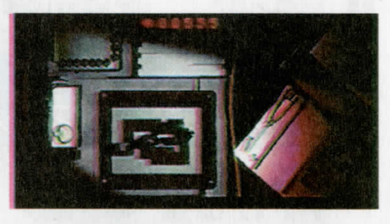


「這就能夠感應搖動嗎？」

「現在它正處於穩定狀態，不過只要那四方形的感應器稍為接觸一下周圍的牆壁便『出局』。」

「接觸牆壁的任何一處都會『出局』？」

「說得對。」



「真是混賬的機關。」

「你要把這片感應器用鉗子鉗住，沿着迷宮把它帶到鐵蓋子外面，要慢慢來啊。你要要記緊，一旦拑起了那片感應器之後，直到把它帶到鐵蓋子外面前前也不能放手，不旦放手，感應器就會因為磁力失去平衡而被旁的牆壁吸了過去。」

「連手震也不可以哩。」

「閉着氣來做吧。」

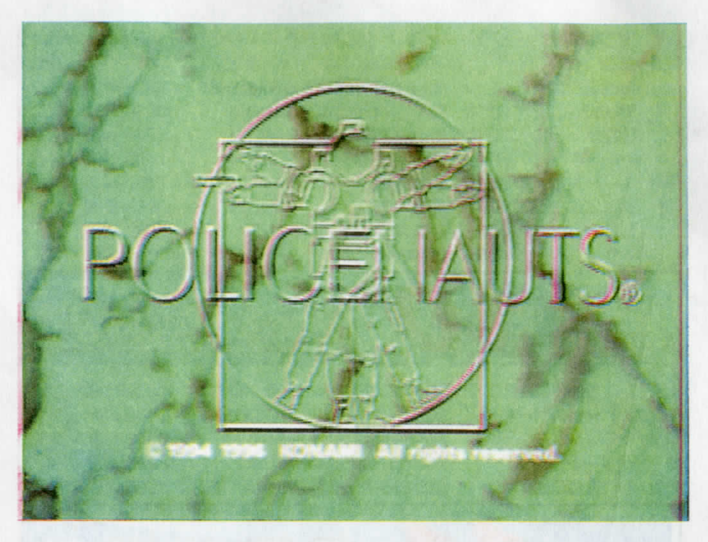
「我最不擅長長時間閉氣的，潛水是我最不得意的項目。」

「別再開玩笑了，你真的要摒息靜氣來做啊。」

「我知道了。」

於是，我拿起鉗子，很小心地把那個感應器拑住，然很沿着迷宮把感應器帶出去。這令我想起小時候玩過的攤位遊戲，不過，這個「攤位遊戲」就只可以玩一次。

經過一個彎又一個彎，我終於把感應器的鐵片移到迷宮外。



「做得好啊，震動感應器失效了。」

「真的提心吊膽啊，這樣下去對身體不好的啊。畏艾度，你以前經常也做這樣的工作的嗎？」

「那個時候我還年青嘛，所以完全不覺得可怕，也未曾試過失手。」

「跟現在的你判若兩人哩。」

「不過，自從我的拍檔被炸死了之後……我便開始恐懼起來了。」

「艾度……」

「……因此，我便轉到洛杉磯的毒品課來。」

「是嗎。那你得小心不要把我炸死了。」

「……嗯。」

「好了，接下來怎樣做？」

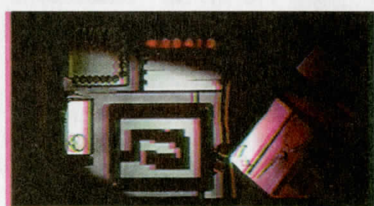
「接着就是把那鐵蓋子打開。」

「我也是這麼想。」

「鐵蓋子的四隻角上合四有四粒螺絲，它們各有不同的顏色。」

「從哪一粒開始？是不是有顏色次序的？」

「說得對，搞錯了次序的話便出局。大概是那樣吧。」



「哪麼應從哪一粒開始？」

「就先鬆開對角線上的螺絲吧，這樣可以維持鐵蓋子處於穩定狀態。」

「顏色的次序呢？」

「順序是左上角的黃色、右下角的藍色、左下角的紅色和右上角的綠色。」

「黃、藍、紅、綠……你不會搞錯次序的吧？」

「次序是這樣了，不過你得注意計時器左邊的燈。」

「哦，那盞燈正在紅藍紅藍的交替變顏色哩。」

「對，當紅燈閃亮時拔出螺絲的話炸彈便會爆炸。」

「你說甚麼？你即是說要看準時間才拔出螺絲？」

「嗯。怎麼樣？你得到嗎？」

「呀……盡力而為吧。」

我拿起螺絲起子，戰戰兢兢的開始順序逐一鬆開螺絲。最初由於不知道那些絲有多長，所以只好慢慢一點點的去扭。不

過，時間卻一點也不留情，當我把最後一粒螺絲鬆開，鬆一口氣的時候，已花了不少時間。

「噓！又成功了。所有螺絲都開了。艾度，我對你真是另眼相看啊，你對這個炸彈的一切都瞭如指掌，就算現在再回去炸彈處理組也不會有問題的。」

「我也覺得……難以置信……太好了……」

「難以置信？」

「其實我只是按我所喜愛的顏色的順序來選而已。」

「艾度！你！！」

「別動怒別動怒。我們不是都得救了嗎？」

「這算是甚麼啊……等我還以為你以前是甚麼炸彈處理組……」

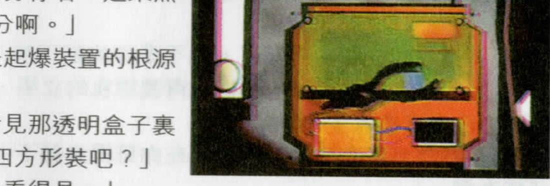
「那麼難道抽籤比這樣好嗎？」

「我明白了……要是根我喜歡的顏色順來選便不好了。……況且，現在還不可以說是得救了。」

「嗯，前面還有很長的路。好了，我要打開蓋子了。」

艾度打開那個鐵蓋子一看，裏面是由大堆電組連結在一起的裝置。

「莊尼芬你看，這果然是起爆部分啊。」



「即是起爆裝置的根源嗎？」

「你看見那透明盒子裏右上角的四方形裝吧？」

「嗯，看得見。」

「那就是這個炸彈的起爆裝置。只要把連着起爆裝置的電線全部剪斷便行。起裝置周圍被盒子封閉起來，看來是無法從根源地方把電線切斷的了，強行把盒子拆開也太危險了。」

「那就只有從下面把它們切斷了，對嗎？」

「說得對。不過，那裏有幾條電線是偽裝的，而且所有的電線都混在一起，剪錯了的話就玩蛋。這也算是一種陷阱。」

「那只有靠肉眼來找出是那些電線了。」

「起爆裝置共有四條電線伸延出來，三條左邊，一條從下邊。我們先將連接起爆裝置和左下方的計時器的三條電線剪斷吧，其他的電線千萬別踫啊。伸延到右下方的電線也是。」

「左下角方的計時器部分有五條電線，當中有兩條是偽裝品，三條是真的嗎……」

我拿起鉗子小心地看，終於找出哪三條是真正連着起爆裝置的電線，並把它們剪斷。

「好了，看來沒有問題了。」

「可是計時器還沒有停下來啊。」

「嗯，剩下的只有一條電線。」

「那接着就是把起爆裝置下方的電線剪斷嗎？」

「說得對。不過，你看嗎？那條電線在途中以一個盒子蓋着，出口卻分出兩條電線來。」

「那很簡單而已，一條是偽裝的嘛，而且兩條電線並排成一直線，很輕易便可以完成。」

「也不可以這樣說啊。」

「為甚麼？」

「那是個利用了視覺錯誤的陷阱啊，就是所謂『波吉多洛夫的錯覺』。」

「波記甚麼？」

「是波吉多洛夫啊。當一條斜線給兩條平行線從中隔開的時候，它的延線看起來是會比實際的低一點的，不過，現在這個情況卻剛好相反。」

「那麼應該怎麼辦？」

「別被錯覺騙倒，小心行事吧。」

由於艾度一再提醒我，所以我也緊慎起來，小心比較兩條電線，才決定把下面的一條剪斷。

可是當我把它剪斷之後，炸彈的計時器的倒數速度突然加快起來，而右下方的裝置也開始一閃一閃的閃亮起來。



「不好了！緊急系統開動了。」艾度說：「這是設計者用來防止炸彈給人拆除的設計。」

「那該怎麼辦啊？沒時間了！」

「右邊的緊急裝置有兩條電線伸延出來，分別是紅色和藍色。只要剪斷其中一條便可以把炸彈拆除。」

「那應該是哪一條啊？艾度。」

「我也不知道，這完全沒有理論根據，只有裝置這個炸彈的人才知道，所以才難以拆除。」

這時，我心中忽然升起一個念頭，假如那個兇徒就是維活的話，他以前不是讓我看過一個跟這個炸彈設計相同的炸彈的嗎……

「那假如這個炸彈是維活裝置的話又怎樣？」我問。

「對了，他好說過他安裝的緊急裝置的話會怎樣做的……」

「嗯，他是說過他會選藍色的，不過以他的為人，那可能是個陷阱。」

「那時他的態度的確有點古怪，很有可能是個陷阱啊。」

「到底是紅色還是藍色？」

「由你來決定吧，莊尼芬。」

艾度凝視着我，他已把他的性命交到我的手上。我剪哪一條呢？

時間一秒一秒過去，我再沒有時間考慮。於是，我就提起鉗子，往電線剪去——

紅色的電線給剪斷了。

我的心臟就像要停止了似的，生死就在這一瞬間決定。電線斷掉的後是一段難受的沉寂，就像世界都停止了似的。

一秒、兩秒、三秒……計時器的倒數停止了，緊急裝置的停止了閃滅，炸彈也沒有半點反應，我開始肯定我們已成功把炸彈拆除。

「停止了嗎？」我問。

「……大概是吧。」

「你看，炸彈停止了！我們得救了……」

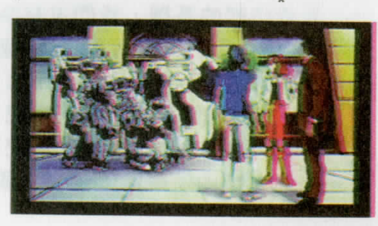
「莊尼芬，讓我推薦你入炸彈處理組吧。」

「免了。我還年輕，不想弄得滿頭白髮啊。」

「這可以讓你尋回停止了的30年的啊，就像浦島太郎一樣。」

* * *

店外開始傳來警笛聲。我們這班剛才被遺棄的人又像被拾回來一樣，AP趕到現場收拾殘局，我們也離開店子。







「那班傢伙終於來了。」艾度説。

「他們好像一宜在管視着我們的一舉一動一樣。」我説。

這時，美妮露突然發現有點不對勁。

「刑事長，有古怪啊！狄夫的屍體不見了！」

「不是救傷隊把他運走了嗎？」

「是我帶救傷隊來的，不過當我們來到的時候，狄夫的屍體經已不見了。」

這個時候，駐守在店前的三個AP剛好駕駛EMPS準備離開。

「你們看，那個EMPS有血流出來哩！」

我向那三架EMPS看去，果然看見其中一架EMPS從膝蓋的部分流出紅色的血水來。另外兩架EMPS正參扶着它。

「那架EMPS不是維活所用的嗎？」

隨着噴射器發出巨大的聲響，三架EMPS漸漸遠去，我們只有目送的份兒。

「無論如何，維活的事件必須小心的調查。我們現在可謂孤立無援的了。」艾度説。

當我們正要離開的時候，我心中忽然興起一個疑問——AP不全都是凍結人嗎？凍結人的血應該是白色的……



CHAPTER 22 無能

「混賬！」

基捷的咆哮聲震憾整個AP室。

「你們以為自己是甚麼人啊！違反命令、不守規則、撞毀警車、破壞公共設施、刑事毀壞、在BEYOND內四處開槍，還有引致18個市民受傷。那些投訴電從大清早開始便響個不停，幾乎要把BCP的機能停頓了！」



看着這樣的基捷，我們沒有話的餘地。

「艾度，你明白了嗎？這案件就給交AP由去處理。我雖然明白他們的處事方法跟你們合不來，不過我們的時代已經終結了，一切就交給下個世代的人搞吧。你知道嗎？艾度。你不再年青了，已不是凡事都反抗的年紀了。你去清醒一下頭腦吧！只差一點，這個殖民星就要給開個洞的了！」

「狄夫早已給人開了個洞了。」我再也按捺不住。

「莊尼芬，你已不再是POLICENAUTS，既不是BCP，也不是BEYOND人。你以前是POLICENAUTS的事經已是陳年舊話了，你在這裏只不過是個旅客而已。羅莉的事我也很同情你，不過這件事有所不同。莊尼芬，我再不能包庇你了。我因為過去的情誼縱容你看來是我錯了。今後，你禁止在BEYOND內攜帶槍械，你的槍就由BCP保管，直到你離開的時候才發還給你。」

「總局長，莊尼芬之所以開槍是因為當時的情況……」艾度想替我辯護。

「艾度，你還不明白自己的立場嗎？你還有三年便就可以領到退休金安享晚年的了，千萬別給你的刑警生涯留下污點。艾度，你還是安分一點吧。以後再發生甚麼事的話以我的職權也不能維護你，你這三十年刑警生涯和POLICENAUTS的光榮便會付諸流水。對手是個『德川』啊。」

「德川的手段我們都知道了。」我説。「這班人一定不是善類。」

「莊尼芬……你要明白我的立場。和他們正面交鋒的話一定要有足夠的籌碼，沒有能把他趕絕的証據的話，現在這個狀況我是不能幫助你們的。」

「基捷，狄夫給他們殺了。他不是你的部下嗎？」

「我明白你們很激動，不過也得體諒我的立場，上頭方面的壓力已愈來愈大了。」

「現在是甚麼立場的時候嗎？在你班得意部下中，有人是背叛者啊。」

「又是那件事。德川的事故且不説，同伴好拍檔也懷疑的話就不要得了！無論如何，艾度你要暫時休假，這是命令，回家去享受天倫之樂吧。莊尼芬，不要再想那些無聊事好好的觀光吧。關於北條的事情就交給AP去辦吧，有甚麼消息的話便會通知你。你們兩個明白了嗎？莊尼芬，假如你不服從命令的話，我便要把你遣返地球的了。」

「只要找到證據便行了嗎？只要不燒到你的頭上來的。」

「唔，假如你找到證據的話。不過你可別誤會，那不是説你可以胡作非為啊。艾度，明天你要交出一份可以接受的報告啊，處分的事容後再説。我要説的是這些了。」

「等一等啊，基捷，我還有些事情想問你的啊！」

「你還有甚麼話要説？只要你應承我不再惹麻煩的話我就可以回答你的問題。」

「我應承你。」

「你肯安份守己嗎？」

「我肯。」

「你肯發誓？」

「我發誓。只限今天……」





「哼，你還是那樣，始終不肯跟人妥協……好了，你有甚麼想知道？」

「在AMM那裏應該有那個兇徒的同黨的屍體的，你們怎樣處理了？」

「報告中只有關於石田的屍體的事……」

「怎會的！最低限度也有一個穿着太空衣的男人的屍體……」

「現場應該有他們留下的彈痕、血跡、指紋和電單車等線索的。」

「我沒有聽過關於方面的報告。」

「我曾經跟那個傢伙駁火的，怎會找不到彈痕？」

「彈痕好像是有的，可惜無反動槍是難以鑑定子彈從哪支槍發射的。」

「那子彈的萊福線呢？」

「正如你所知道，無反動槍的子彈在離開槍管了後會進行第二次起爆的，所以就沒有留下萊福線。正因為這樣，這種無反動槍才會在犯罪者之門廣受歡迎。」

「指紋又怎樣？」

「那裏是博物館啊，一天有成千上萬的人進出，要找到指紋幾乎是不可能。」

「血跡又怎樣？隨了石田的血之外，那裏應該還有其他的血的。」

「我剛才不是說過嗎？那裏除了石田的屍外便沒有其他人的屍體了。」

「連線性鐵路月台也沒有嗎？」艾度追問。

「我沒有收到過有關報告……」

「看來就只有我們收集到的樣本了……」

「你說甚麼？」

「我們在現場收集到一些犯人的血液樣本，我想應該是我們跟兇徒駁火的時候從兇徒身上流出來的……」艾度拿出昨天收集到的血液樣本。

「這看來很像是AP所用的人工血液哩。快把它交給AP去分析吧……不過他們好像手頭上有很多作工要做，沒辦法，你們就交給域陀去分析吧。」

我正有此意，只要查一下就知道這是不是維活所用的血液。

「……兇徒用來逃走的的電單車呢？那是使用汽油的，在這裏應該不多見了吧？」

「那是偷來的車，我們已收到地球舊洛杉磯的失車報告了。看來那是從地球偷運入境的。可惜卻找到不跟兇徒有直接關連的線索。」

「那知道那些蚊子的出處了嗎？從它們的出廠編號中查出些甚麼來嗎？」

「群集在石田身上的蚊子看來是從BCCH或殖民星內的醫院中收集回來，控制回路出了問題打算送回德川重工的退貨，不過德川重工方面卻堅持他們沒有收到過這批退貨。我們打算對他們管理蚊子失當的事提出起訴。」

「管理蚊子失當？就是那麼簡單？」

「單是這樣就已經夠嚴重了。」

我真是老沒好氣。

「這樣找不到線索，那樣又找不到證據……那到底現場的封鎖現在怎樣了？」

「那裏的經營是德川。」

「這個我從博物管的接待員那裏已知道了。」

「因此現場檢證的工作要等到德川發出許可之後……」

「把現場交給德川的人？」

「那個……假如他們有心出做手腳的話，要怎樣做也可以的，不過……我想他們不會那樣。」

「混賬……」

「他們是很有勢力的啊，而且一切照顧周到，又有財力。輕率行動的話一定會吃到苦頭。我們發現甚的話再跟你聯絡吧。」

我對基捷這樣的承諾沒有半點希望。

「那你打算怎樣處理狄夫的事件？」

「報告上說當AP到達現場的時候狄夫的屍體經已不見了。狄夫他真的在你們面前斷氣的嗎？」

「基捷！」

「噢，對不起。不過那實在奇怪啊，狄夫的屍體無論如何也不會自己跑了去的。我想一定要被送了去BEYOND內哪一間急症醫院的，不過還未跟我們聯絡而已。」基捷的說法不太負責任。

「那石田的事件又怎樣？」

「石田被慘殺的事件已交了給AP去調查，石田是德川的職員，所以必須要小心處理，你們當時在場也是很麻煩的問題。我不明白他們為甚麼要用那種殺人手法，要看解剖出來的結果了。對了，你們去問問域陀吧，說不定他會有甚麼意見。總之關於石田的事就交給AP去辦，要是讓德川知道你們在秘密調查石田的話就不好了。」

「在狄夫臨死之前曾說過『犯人是維活』，我也看見那兇徒的眼，他一定就是維活。」

「他是我們的優秀隊員，我不認為他會跟案件扯上關係。不過我也會暗中調查一下的。」基捷還是堅持他的說法。

「在皮具店的那具炸彈只有具備高度知識和訓練才會操作的專業炸彈。」

「是啊，你很賞識的維活也向我們傳授過那種炸彈的解體方法啊。」

「不過，我核對過由AP管理的爆炸品名單，沒有發覺有甚麼不勁。說不定是一些被逐出隊的前AP或軍人所做的，因為假如是凍結者做的話立即就會露出馬腳。」

「那維活現在在哪裏？」

「維活這個星期應該是到了地球去的，好像是去了德川重工處取新的EMPS控制用晶片，應該很快便回來的了，待他回來時我再問問他這件事。但願維活跟這件事無關。」

「很可惜你的期望要落空了。」問一個狂徒他有沒有殺過人？基捷實在想得太天真了。

既然我們無法令基捷改變想法，我們只有離開。臨行前，基捷還一再提醒我們。

「你們兩個明白了嗎？除非有足以釘死德川的證據，否則別作愚蠢的行動啊。」

「我們明白了。」

「老實說，我也曾聽聞過德川收買了AP的謠言，不過只要在我看得見的地方，我也不會讓德川為所欲為的。至於維活的事在未有確實證據之前要保持秘密啊。」

未完待續





野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要

好不容易才解決桃子的事後，勉造帶來了一些警方那邊的消息。就如我所估計的一樣，已死去的院長果然是有使用毒品的習慣，但令我意想不到的，是梨惠的父母原來在五年前因誤診的關係死於這間醫院……就在這時，亞希子她以西條的事作為藉口，將我調查的期間縮減至三天……

亞希子：「嘿嘿……想和海原先生你交往的話，看來是要有很大勇氣的哩。」



琢磨呂：「彼此彼此吧。」

榮作躲在亞希子的背後偷偷望向我，而這傢伙的視線則仍舊是充滿了敵意。

亞希子：「我想說的就只有這些……接下來輪到你向我報告了。」

琢磨呂：「報告？」

亞希子：「嗯，作為委托人，我希望可以知道調查的經過。」

亞希子的視線有着一種迫力，而我為了迴避這種視線，故意從胸袋中取出了記事簿。

琢磨呂：「我當然會報告，但在這之前我有些事情是想問妳的。」

亞希子：「嘿嘿，隨便你吧。」

琢磨呂：「那麼我就問的了，首先我想問的事情是……」

● 質問關於日野章介的事。（日野章介について質問する）

琢磨呂：「『日野章介』……他是一個怎樣的人物來的？」

亞希子：「呃……你不是已經從野際小姐那邊問過了嗎？」

琢磨呂：「這個和妳無關吧。」

亞希子：「日野醫生……他是半年前辭去這醫院工作的醫生啊。」

琢磨呂：「我是在問妳他是個怎樣的人呀。」

亞希子：「他是位年輕且出色的醫生啊……雖然並非是我所喜歡的類型。」

這時亞希子從口中吐出一陣紫煙。

琢磨呂：「他為何會辭職不幹的？」

亞希子：「嘿嘿，這件事和我丈夫的死無關……恕我不能答你了。」

亞希子這樣說完之後，以冰一般的視線望向我。

亞希子：「就是不用我解釋……海原先生你也知道是甚麼理由吧？」

琢磨呂：「嘿、怎麼了。」

亞希子：「嘿嘿、真是令人不愉快的說法哩……話說回來，海原先生你還是再問多一些和我丈夫的死有關的事吧？」

琢磨呂：「哼、那麼我就問吧……」

● 質問有關對護士的態度。（看護婦に対する仕打ちについて質問する）

琢磨呂：「那麼我問妳……為何要那樣去對待護士們？」

亞希子：「唔，你指的是甚麼事了？」

琢磨呂：「妳不明白的話我就加以說明吧。」

亞希子：「海原先生……這件事和我丈夫的死有關係嗎？」

琢磨呂：「這一點是由我來判斷的。」

亞希子：「嘿嘿、我只是在教育那些管教不善的護士吧。」

琢磨呂：「哼……抓着人家的弱點加以威脅就是管教嗎？」

站在一旁的榮作瞪了我一眼。不過當他和我互望一輪後，他卻用手抹去額上的汗水。

亞希子：「你說我在威脅人家，我實在不能當作沒聽過哩。」

琢磨呂：「但我並不認為那些算是管教。」

亞希子：「海原先生，你是受我所委托的……海原先生你只要找出我丈夫是被謀殺的証據便可以了。」

我沒有問她對護士們所幹的事，亞希子的語氣雖然仍是非常冷靜，但亦明顯地包含着不容許我再問下去的語氣。

琢磨呂：（哼……那麼我就問其他的事情吧。）

● 質問有關院長的惡習。（院長の悪癖について質問する）

琢磨呂：「那麼……我想知道有關院長惡習的事。」

聽到惡習這句話時，亞希子露骨地現出一臉不滿的表情。

亞希子：「我這間醫院充滿了不要得的流言，實在令我很頭痛哩。」

琢磨呂：「嘿，不用再裝模作樣……驗屍結果已經有了。」

亞希子：「但我仍未從警方那邊得到任何通知啊。」

琢磨呂：「那麼我就代警方通知妳吧……妳的丈夫、『野野村作治』的身體似乎驗出有毒品的反應。」

亞希子就像要令心情平伏下來般匆忙地吸了一口香煙，看上去就像是想用紫煙來掩飾自己的表情般。

亞希子：「你……到底想說甚麼了？」

琢磨呂：「妳是知道院長的惡習的吧？」

亞希子：「知道的話又怎樣了？」

琢磨呂：「妳是從幾時開始知道的？」

煙灰從香煙上掉了下來，但亞希子並沒有掃走那些煙灰，只是一直在瞪着我。

亞希子：「隨便你估吧。」

琢磨呂：「嘿，妳也真是不合作啊。」

亞希子：「我再說一次，我拜托你的事是找出謀殺的証據……這個和我丈夫的惡習有甚麼關係嗎？」

琢磨呂：「唔……現時是可以說無關的。」

亞希子：「既然無關的話，可否請你問其他的事？」

亞希子向着我噴了一口紫煙。

琢磨呂：「嘿，好吧。」



於是我停止問有關院長惡習的事，改問了其他事情。
琢磨呂：「對了，下個問題是……」
● 質問有關保險金的事。(保険金について質問する)
琢磨呂：「我希望妳可以趁這機會，將妳替院長購買保險的理由清楚說明。」
亞希子臉上浮現出冰冷的微笑。
亞希子：「我知道你想說甚麼的。」
琢磨呂：「嘿……」
亞希子：「你似乎將我丈夫的惡習和保險金的事看成是有關連了。」
琢磨呂：「就是這樣……說不定妳也可以當偵探哩。」
亞希子：「那麼我就清楚地告訴你知……我丈夫的惡習和保險金是沒有任何關係的。」
琢磨呂：「……」
亞希子：「海原先生，請你不要令我失望哩……你質問的態度，令我感到好像自己幹了甚麼壞事一樣啊。」
琢磨呂：「嘿、實際上又如何呢？」
亞希子眼中亮起蒼白的火炎，以一種包含着少許怒氣的聲線開始說話。
亞希子：「我以乎並非是為了令自己感到不愉快而將工作委托給你的。」
琢磨呂：「我只是為了要將你委托給我的工作完成而作出這種質問吧。」
亞希子：「既然如此的話，那麼這個問題就此結束吧……就如剛才所說那樣，我丈夫的死和保險是無任何直接關係的。」
琢磨呂：「……」
於是我放棄再問有關保險的事，改問其他事情。
琢磨呂：「明白了，那麼我換過另一個問題……」
● 質問有關夾在香煙吉包內的字條。(煙草の箱に挟まっていたメモについて質問する)
琢磨呂：「那麼我想問……妳對這字條有印象嗎？」
我將那字條拿到亞希子面前。她看了一眼紙上所寫的字後，馬上便將視線放回我的臉上。
亞希子：「3月21日……是我丈夫死去的當天哩。」
琢磨呂：「對、在院長死掉之前……這字條的物主似乎和某人約好了在屋頂見面哩。」
亞希子：「我對這個……沒有印象。」
琢磨呂：「是嗎。」
在這個如我所料的答覆下，我馬上就將字條收回到胸袋之內。
亞希子：「你是在哪裏取得這個的？」
琢磨呂：「既然妳沒有印象，我也沒有說明的必要吧。」
亞希子：「嘿嘿……語氣真差哩。」
亞希子這時點燃了第二支香煙。在窗戶緊閉的院長室裏面，四處都漂着一陣紫煙。
亞希子：「輪到我想問你有關調查的經過了。」
琢磨呂：「不、我還有事想問妳的……」
● 質問院長對於亞希子來說是個怎樣的人。(亜希子にとって院長にどういう人なのか質問する)
亞希子聽到我這個問題後，用手攏起她美麗的秀髮，並將咀角向上提起。每次看見這張似乎是微笑的面孔，我也會感到背後有一陣寒氣的。
亞希子：「嘿嘿，他是個好丈夫呀。」
琢磨呂：「我不是打算聽妳講笑的。」
亞希子：「不要這樣吧海原先生，好也有很多種解釋的吧？」
琢磨呂：「那麼在哪種解釋下是好呢。」
亞希子：「我丈夫給予我舒適的生活……對於這方面，我是很感謝他的。」
琢磨呂：「哼……總之就是錢嗎。」
亞希子：「你不喜歡錢的嗎？」
琢磨呂：「因為我是那種認為用來花的錢是需要、但用來儲的錢是不必要的人。」
亞希子：「唔……你沒有甚麼欲望的哩。」
亞希子露出一張像是輕視我的微笑。始終這女人和我是兩種價值觀完全不同的人。
琢磨呂：「在錢以外方面……又怎樣了呢？」
亞希子：「我丈夫和你是完全相反的人……我這樣說你會明白了吧？」
琢磨呂：「和我完全相反的人？」
亞希子：「對……是和你完全相反的人。」

這時亞希子將手腕靠到自己的胸前，跟着更將那薄薄的咀唇慢慢張開，裏面的舌頭在妖艷地擺動。
亞希子：「我丈夫毫無男性魅力，亦沒有一雙充滿魅力的眼睛……」
琢磨呂：「那麼妳為何要和他結婚？」
亞希子：「嘿嘿……我是無法忍受貧窮生活的。」
亞希子像是故意要讓我看見她胸口的樣子。她那種豐滿的身裁，充滿着成熟女性的魅力。
亞希子：「海原先生，差不多可以將搜查的經過向我說明一下吧？」
這時亞希子望了望一直站在旁邊的榮作。
榮作：「太太、差不多要回去大屋了。」
亞希子：「嘿嘿、再留在這裏多一會吧。反正差少許便會說完的了……是嗎，海原先生？」
琢磨呂：「不、我相信已經再沒有必要說關於搜查的經過了。」
亞希子吐出紫煙，扮出一副很吃驚的樣子。
亞希子：「唔，這是甚麼意思了？」
琢磨呂：「我所問的已經是我所知道的全部了……可以說的就只有一件事。」
亞希子：「……可以說的就只有一件事？」
琢磨呂：「我也不認為院長是自殺的……就如妳所說的那樣，我打算在3日之內找出証據。」
亞希子：「唔……我還以為你已經找到証據的了。」
琢磨呂：「嘿，雖然不能清楚說出來……真相已經是若隱若現了。」
亞希子在冰冷的微笑下和榮作互望了一眼。但榮作卻不知為何和亞希子相對地露出一副很痛苦的表情。
亞希子：「聽到你剛才的話我就可以安心入睡了……其實這對海原先生你來說也是一樣的。」
琢磨呂：「對我來說也是一樣？」
亞希子的眼睛散發着妖艷的光芒，從椅子上站了起來走近我身邊。



亞希子：「人生有部分是要靠運氣的……而這個是自己無論如何也改變不了的。」
亞希子按着我的背後，像是要將我推了出院長室般。她那豐滿的胸部令我背後有一種柔軟的感覺。
亞希子：「我期待着3日之後的了，海原先生。」
琢磨呂：(嘿、說的事令人摸不着頭腦。)
或許是因為和亞希子談得太久，腦袋裏面留下了一種麻痺的感覺。
琢磨呂：(那麼……應該怎辦呢。)
● 就這樣直接回到病房。(このまま真っ直ぐ病室へと戻る)
我輕輕地搖了搖頭離開通道，為了回到病房而乘上了升降機。
琢磨呂：(……)
大堂裏人影稀疏，而從醫院的大門可以看到外面的景色已經相當暗。離開升降機後，我想着問過亞希子的事回到病房。走廊裏仍舊是充滿着消毒藥水的氣味，而我則在盡量閉氣下回到了病房。
讓治：「你去了很久哩……惹她生氣了嗎？」
琢磨呂：「惹哪個了。」
讓治：「院長夫人啊。」
琢磨呂：「為何我會惹她生氣了？」
讓治：「被你知道的話會很麻煩的。」
讓治在一副不明所以的微笑下回到了自己的病床，而我則利用枴杖站在窗旁，看着外面的景色。
琢磨呂：(有堆積如山的事等着我去想……而我亦沒有太多時間剩下了。)



在水銀燈照着的停車場內，只停着一輛反映着銀光的高價車，而我就一邊看着它，一邊認真地想着今後搜查的態度。

琢磨呂：（看來必需要強硬一些了。）

其實並非是針對某件事，我只是模糊地想到這件事。為了盡早找出真相，就必需這樣做才可。

讓治：「喂。」

琢磨呂：「真煩。」

看來我對讓治的教育仍未收效，於是我故意目露凶光地瞪着讓治。

梨惠：「對、對不起……我是送晚餐來的。」



和我預計的相反地，進入我視界的竟然是梨惠。似乎是因為我過分地在沉思，連她的護士鞋聲音也沒有聽到了。

讓治：「啊，你竟然說真煩了。」

琢磨呂：「我那句真煩是對你說的。」

梨惠：「呃……院長夫人她對你說了甚麼嗎？」

梨惠一邊將她雙手拿着的餐盤放到我床上，一邊這樣的問我。

琢磨呂：「為何妳這樣問了？」

梨惠：「因為我見海原先生你露出很為難的表情了。」

琢磨呂：「嘿，我是在認真地想着今後的事。」

梨惠：「今後的事？」

今日梨惠她問得有點近乎絮叨。當然，在這種情況下，很多時問的一方也是有着甚麼不安的。

琢磨呂：「真相似乎已經隱約可見……好戲在後頭。」

其實亦不需要故意說這種事的，我只是故意想看看梨惠聽到這句話之後的反應吧。

梨惠：「是這樣嗎……那就好了。」

出乎我意料之外，梨惠毫不在乎地說了這句話便離開了病房。

讓治：「喂喂，你說發現了真相……難道院長是被謀殺的？」

琢磨呂：「當然了，我連犯人亦已經知道的了。」

讓治：「是、是、是哪個了？……你告訴我知吧，我不會對任何人說的。」

琢磨呂：「犯人是……」

讓治：「唔、唔……犯、犯人是？」

琢磨呂：「是你。」

讓治：「是、是我！？」

讓治他跌了在地板上……

琢磨呂：（……）

難道我所說的事估中了嗎？

讓治：「嗚……好痛。我、我甚麼也沒有幹過啊。」

讓治他臉色蒼白地，像幽靈一般站了起來。不過我就已經開始座在病床上吃晚餐了。

琢磨呂：「……這個當然了，你又怎會幹得出這種大事呢。」

讓治：「哼，你開的玩笑也真算過份了。」

琢磨呂：「不過你的心臟也真是比跳蚤還要弱……這樣是無法在這個社會中生存的。」

讓治：「真絮叨……想說教的話就免了。」

讓治亦開始座在床上吃晚餐了。因為讓治有一種張開着口咀嚼食物的癖好，令我有一種像是和狗在一起進食的感覺。

讓治：「……喂，你是喜歡梨惠的嗎？」

琢磨呂：「我所喜歡的是千里……而千里所喜歡的也是我。」

讓治：「甚麼———！！」

讓治他將口裏的食物幾乎都噴了出來。

琢磨呂：「真污穢，你自己將地板掃乾淨啊。」

讓治：「你……你剛才說的話是認真的嗎？」

讓治還未將口裏的食物嚥下就開始說起來。

琢磨呂：「嘿，女人的事怎也好吧。」

讓治：「我似乎……沒有食欲了。」

讓治於是將餐盤拿出走廊。雖然途中他好像被他自己剛才吐出來的食物所滑倒，但他就甚麼話也沒有說。我為了不讓自己看見在地板上的食物而改變了坐的方向，看着窗簾外的水銀燈來將食物塞進胃袋中。

SECTION 12
約會前的調查

琢磨呂：（嘿……）

總算將晚餐塞進胃袋裏的我，就這樣仰臥了在床上。

琢磨呂：（和美保的約會是在凌晨1時。）

無論如何我也不打算就這樣呆在病床上的了。其實我也說過很多次，剩下來的時間實在是太短了。

琢磨呂：（嘿、就算是現在亦應該有些事可以做的……既然如此我就必須連睡的時間亦用來進行搜查才可了。）

我馬上開始行動了。

琢磨呂：（那麼……首先幹甚麼好呢。）

● 總之就去護士中心看看吧。（とりあえずナースセンターに行ってみる）

琢磨呂：（好、總之就去去護士中心吧……最少也會比起呆在床上較有用的。）

於是我便起床乘電梯前往護士中心。

琢磨呂：（……）

腦海中浮現了亞希子的樣子，當亞希子的樣子消失後又輪到浮現出梨惠的樣子了。我在2樓離開升降機後，經走廊走到了護士中心。

美保：「喂、喂……已經是1時了嗎？」

美保看見我的出現後，在有點吃驚的表情下從護士中心走了出來。

琢磨呂：「不是的……最少我們相約的地點亦並非這裏，是208號房吧。」



美保：「嗯……的確又是這樣。」

美保她以很溫柔體貼的表情一直看着我。或許是我的心理作用也不定，總覺得最近美保的態度和以前是有點不同的。

琢磨呂：「千里她不在嗎……她今晚亦應該是夜班的呀。」

美保：「剛才她還是在休息室的，或許是去了洗手間吧？」

琢磨呂：「既然是一個人的話，倒不如現在就在這裏說吧。」

美保：「不可以啊……即使是千里也好，我也不想讓她看到我和你所說的事啊。」

美保偷偷望了一眼從護士中心伸延下去的走廊。她的動靜和表情在今天令人感到充滿魅力。

美保：「怎、怎麼了啊。」

對男性視線敏感的她，就如看穿了我的內心一樣臉紅起來。而她就像是為了要掩飾一樣，突然說了一些毫無關係的話出來。

美保：「做、做偵探也真是不容易啊。」

琢磨呂：「有甚麼不容易了？」

美保：「剛才有另一位偵探來過……問到我近乎煩厭的地步。」

琢磨呂：「嘿、妳是指涼子嗎。」

美保：「雖然是很可憐，但我甚麼也沒有說……因為胡亂地說的話，說不定之後又會發生不得了的事情。」

琢磨呂：「妳是指院長夫人嗎。」

美保沒有肯定地回答我所說的事，但她的眼睛卻告訴了我知就是這樣的一回事。

琢磨呂：「嘿，真是一間奇怪的醫院。」

美保：「但考慮到入院中的小孩及老人……還是沒法辭職不幹。」

琢磨呂：「唉，可算是一種對互相來說的因果交易吧。」



她聽了我的話後露出了一絲微笑。
美保:「凌晨1時……我在208號房等你的了。」
美保一邊留意着有沒有被人發現，一邊回到了護士中心。而美保的視線就只是不斷地催促我儘快離開。
琢磨呂:(嘿……會有甚麼説話是如此不想被人知道的呢。)
於是我就只有離開護士中心了。
琢磨呂:(那麼……應該怎樣呢?)

● 再一次調查休憩室。(もう一度休憩室を調べ直す)

琢磨呂:(好、再一次調查一下休憩室吧。)
雖然我已經失去了那束鎖匙，但我只是去到去休憩室前面看看吧。在我的腦海中，浮現出亞希子從休憩室裏出來時的樣子。
琢磨呂:(説不定亞希子會忘了上鎖的……總之就只有試試吧。)
我從那條沒有人影的走廊乘上了升降機，望上那個設置在天井的通風口。
琢磨呂:(若院長是被謀殺的話……奪去那束鎖匙的人會是犯人嗎?)
我通過大堂後，打算像平常一樣進入那寫着「非請勿進」的門。
琢磨呂:(唔?)
門沒有打開。
琢磨呂:(被鎖上了……)
雖然我扭了多次門鎖，但眼前的門絲毫也沒有會打開的跡象。我望着門上的告示板，想着應如何應付這件出乎意料之外的事情。
琢磨呂:(會是亞希子將門鎖上了的嗎……)
我的腦海中有了一個推測。亞希子她為了不讓我進入這裏而奪去那束鎖匙。
琢磨呂:(我到底在説甚麼了……)
就算奪去鎖匙的是亞希子也好，我亦不能理解這樣做對她會有甚麼好處。現在的我、是不需要一些無實際根據的推測的。
琢磨呂:(沒有辦法調查休憩室之後……我跟着應該幹甚麼好呢?)

● 再一次走上屋頂，搜索有沒有甚麼找漏了的。(もう一度屋上に行って、何か落ちてないかを捜す)

琢磨呂:(對了……再到天台一次，看看有沒有甚麼線索吧。)
於是我便通過大堂乘上電梯，按了5樓的掣。當我望上天井時，只見光管周圍有數隻小蟲飛來飛去。
琢磨呂:(……)
在5樓離開升降機後，我走上了那條通往天台的樓梯。跟着我靜靜地打開了那厚厚的鐵門，感受着門隙傳來的涼風而走到屋頂。
琢磨呂:(唔?)
就在我正要將第一步踏出天台時，涼子的背影出現了在我的視界之中。她捉住鐵線網，似乎在邊看着外邊的景色邊想着甚麼事情。



琢磨呂:(這種時候她在幹甚麼了。)
涼子毫不察覺到我的存在，只是一直在望着遠處的夜景。
琢磨呂:(嘿、幸好是我這種好人……連有人出現也察覺不到，真是有辱了偵探這行業。)
於是我便向涼子施行了作為偵探應有的教育。

● 不搞三搞四，正常地叫她一聲。(変な事はせずに、普通に声をかける)

琢磨呂:「喂。」
涼子:「嘩!!」
涼子她走到了我面前。
涼子:「你、你不要亂來啊。」
琢磨呂:「嘿、妳在這種地方幹甚麼了?」
涼子:「幹甚麼……就如你所見吧。」
琢磨呂:「我就是因為看不明白所以才問妳吧。」
涼子:「為何我要對你一一加以説明了?」
琢磨呂:「我的性格是對任何問題也要問個究竟的……所以妳告訴我妳在這裏幹甚麼吧。」
涼子:「就是我説出來……你這種人又怎會明白我的心情了。」
琢磨呂:「呵呵，是怎樣的心情了?」
涼子:「……」
琢磨呂:「即是怎樣的心情了?」
涼子:「我沒有辦法像你那樣無憂無慮地查案啊。」
琢磨呂:「無憂無慮地查案?」
涼子:「就是了，即使失敗亦不會受到上司的責罵。」
琢磨呂:「……」
涼子:「主任這樣的對我説了……假如輸給你的話，西條偵探所的信用會一落千丈的。」
琢磨呂:「所以妳就用錢來讓我放棄工作吧。」
涼子:「我也沒有想到竟然會是用錢來收買你的。」
琢磨呂:「……」
涼子:「你在聽的嗎?」
琢磨呂:「我在聽的。」
涼子:「那麼、請你説些話吧。」



琢磨呂:「妳自己並沒有想過他會打算用錢來收買我……是這樣嗎?」
涼子:「對、對啊。」
琢磨呂:「那麼妳以為他會打算怎樣來和我説呢?」
涼子:「總、總之……我以為他是會用説話來説服你。」
我再次瞪着涼子雙眼，一步一步的接近她。
琢磨呂:「妳真的是個偵探嗎?」
涼子:「甚、甚麼啊。」
琢磨呂:「妳説想説服我對這件工作罷手?」
涼子:「……」
琢磨呂:「原來如此，就是如妳所説那樣用電腦來作合理的搜查嗎。」
涼子少有地迴避我的視線，並將我的身體推開了。
涼子:「幹、幹甚麼了……説到自己很偉大的樣子。」
琢磨呂:「嘿，反正我也沒有時間陪妳玩……只要妳不要從天台跳樓增加我的工作便已經很夠。」
於是我放棄調查天台，打算回到樓下。
涼子:「等、等等啊。」
琢磨呂:「又有甚麼事了?」
涼子:「……」
琢磨呂:「嘿，我是最討厭浪費時間的了。」
涼子:「當你沒有被主任的説話所動搖時……」
涼子輕輕的吸了一口氣。看來她在想着接下來應該要説的話。
琢磨呂:「當我不為所動時……怎麼了?」
涼子:「我對你……覺得很羨慕。」
琢磨呂:「哼、真無聊……只要妳還是這樣説，妳大概也不能衝破自己的軀殼的。」
我望着涼子的臉，用手打開了天台門。我實在沒有空閒去和這女偵探閒談。
琢磨呂:(跟着……怎辦好呢。)

● 到桃子的病房問她有關月曆上×記號的事。(桃子の病室に行ってカレンダーの×印の事を聞く)

我實在是很在意那×記號的事。對於在意的事不加深究，是我作為偵探的自尊所不能容許的。於是我將涼子留在天台回到了5樓。或許是我多心，總覺得涼子直到我將門關上的那一刻都是在看着我的。

下期續……

炒家米奇話——

◆眨眼間，年鑑決定再版了。在此先要了多謝購買了第一版的讀者的支持。為了答謝早早購買了第一版的讀者，第二版及以後的版本都會以白色封面印製，可以說，「黑版年鑑」已是絕無僅有，所以份外富紀念價值(即係可以炒貴啲)。

當然，第二版也有第二版的好，因為當中部分錯誤，尤其是錯誤的秘技都得以修正，不是純粹以舊菲林翻印，所以較為完整。

◆相信大家都知SS版CO2有殺意龍。話說上周六CO2出街之日，喬丹通完頂之後趁住順道行過「遊戲誌尊賣店」「睇下風景」，點知就俾尊賣店啲同事捉住，要佢幫手DAM CO2，卒之喬丹拖住疲乏嘅身軀，企喺度出咗四個鐘瞬獄殺至走得，你都咪話唔辛苦。

◆最近《遊戲誌》多咗兩個新同事，一個係第九適格者天草四郎時貞，另一個係國內計算機專才龍哥，輝哥又升咗職，可謂喜事多多。

◆今期有隻PS嘅養貓GAME，全公司除咗J.J之外都冇人本事做，皆因佢係全公司唯一有養貓嘅人。見佢玩哩隻GAME就真係玩得肉緊，連編版嘅時候都要餵咗隻貓先，真係冇佢收。

J.J 話——

「唔，今次我哋會簽個MULTI(多次入境)俾你，等你可以用足一年。」

當在下上次前往東京玩具展的時候，領事館那位替我辦理簽証的姐姐曾這樣對在下說，但到在下取回護照時，只見上面寫着「短(90 DAYS)」，心想上次那姐姐或許只是隨便說說吧，反正要簽的已經簽了，所以亦沒有再深究下去。

直到上星期，在下因為要到日本採訪AM SHOW而再次前往簽証時，只見另一位替在下核對申請表的姐姐很耐心的看過每項資料後，突然臉色一變，拿着在下的護照說：「你上次簽的這個是一年內有效，你根本不用來簽的。」

吓！？拿起自己的護照一看，上面的有效日期果然是和平常不同，ENTRIES一項亦從平常的S變成了M，簡單來說就是誇越97……總之，暫時都不用再為簽証的事而煩惱了。

……不過，就是有機會到日本又如何呢？反正又是三餐牛肉飯……

傻傻／黐黐／癲癲地嘅指令魔人話——

話說某日返到公司，見到有位未曾見過嘅人兄喺度做隻《VIRTUA FIGHTER III》，心諗：「唔，哩位梗係新加入嘅第九適格者嘞……」正當此時，老米走過嚟同我講：「等我嚟介紹位新同事過你識啦……」然後齊齊過咗去，「哩位就係天草四郎 時貞。」跟住老米就同佢講：「嗱，佢就係指令魔人嘞。」就在此時，阿天草就同我講：「哦，你就係指令魔人！終於都見到你啦，我用開ROLENTO㗎，搵日同你打番舖啦！」噢，原來天草兄都係格鬥人嚟嘅，唔，絕對值得慶祝！因為又多一位好對手啦！

除咗有第九適格者加入之外，仲有好多好事喺編輯部度發生咗，大家開心！

但係本人自己就好唔開心，皆因有一啲私人事情發生，所以心情完全唔同咗，唔知各戰友有冇發覺到，但連我自己都覺得我哩排黐黐地線！唉……唔知幾時至可以正常番呢？(要正常番就當然要有啲條件㗎啦……)BUT唔開心還唔開心，過幾日就約咗一班舊同學返去中學度，探吓班好老師、好同學，可能到時會有啲嘢令到我改變心情都唔定㗎！

企圖過正常人生活的福田話——

◆在這兩個星期內，本誌總壇一共收過數百次PS版《CO 2》的真．豪鬼秘技，真係聽電話都聽到煩。筆者只想講一句，如果啲秘技係睇日本書睇番嚟嘅話就唔該慳番留俾自己使，事關你哋買到嘅書編輯部全部都有，報哩啲料盞嘥大家時間。

◆返學淨番兩堂咁多，但係連佢個名都唔知，真失敗……

◆上個禮拜同班舊同學去CAMP，得知其中一個朋友竟然如獲神助，結識到暗戀已久的女孩子，聽後真是令人感到心傷……究竟幾時會發生到筆者身上呢？「不行！不可以再頹廢落去！一定要積極點！」

◆最近身痕走去買咗幾隻舊SINGLE，發覺酒井法子94年嗰隻《被邀請……》張封面相影得好靚，素敵！另外，側聞她的最新細碟會在9月10日推出，唔知又係咪流料呢？(筆者很少看日本的音樂雜誌)

◆近日做《CO 2》攻略做到手痛，真係想問米奇公司有冇勞保CLAIM。

◆《金田一》電視版會喺10月做，正！唔知套《星之金貨》LD BOX SET幾時出？

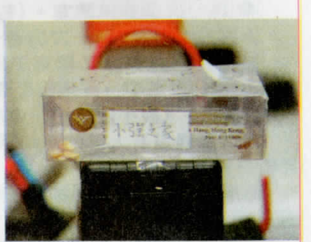
◆下期大鑊喇！筆者都算買好少GAME㗎啦，但係PERSONA、RB、OUTRUN、THUNDER FORCE、HEROINE DREAM等全部一齊出，搶錢呀……

FUKUDA GO ON CHASING THE #3 CHANCE MODE

預你唔睇編者話

ARES話——

某夜，當ARES在黑龍的座位度假時竟突然感到一股氣正慢慢接近，而在循着氣的來源細心搜索後，ARES終發現一個熟悉的身影及隨着大叫而相認：「小強——！！做乜你會喺度㗎！？」之後，閒談之間發覺小強的身世原來是很可憐的，於是ARES便決定收養小強及作為寵物，不個由於小強的特殊身份及家裏已養了兩隻王八，所以ARES便悟得一條算式——「because小強＝甲由、and王八＞小強、than小強＝龜糧、but小強just 2cm long、therefor小強＝王八的睡前小吃＝王八的宵夜」。最後，在慎重考慮後，ARES便決定給小強建一個家及養在公司。於是，小強終得到幸福，ARES終得到一隻可愛的寵物。最後，如強媽終發覺小強的失踪亦請放心，因為現在小強好食好住，每日除有芝麻餅食外，仲有含豐富維他命C嘅「新奇字」檸檬汽水飲，周圍啲叔叔亦好疼錫佢添。



很想吃酥皮月餅的PUYU神話——

本來，筆者想藉着今次的日本之行，搜購一些在香港很難買到或被炒的流行物品如「NIKE」，「G-SHOCK」等；可惜因工作太繁忙的關係，莫說去買，就連一間運動鞋舖也未見過，只能眼巴巴看着一些日本年青人所穿的「AIR MAX 95、96」通街行，十分遺憾……

幸而，回港前在成田機場的商場內找到了三項收獲：

收獲1.——買到了一隻最新款的「精工錶」——「SEIKO AGS」，香港暫時未有得賣(好像是……)

收獲2.——買到了一隻遍尋不獲的友坂里惠CD SINGLE——「麒麟檸檬」的廣告歌，香港有得賣，但卻由500日圓被炒至港幣150元！

收獲3.——在成田機場中的麥當勞內，發現了一位漂亮可愛又斯文的女店員——XX瞳子；幸運地，筆者哄得她笑了一笑。很可惜，香港沒有……而同行的喬丹更用上所有碎銀付款，讓她遂個遂個銀地數(很像開番攤)，乘機看多幾眼……

想再讀書的赤目黑龍話——

哈！哈！哈！早陣子在銅鑼灣中心二樓某大LD店和那裏的老闆爭持了很久，於能夠成功的買到了《機動戰士高達》的電影版CAV BOX SET，嘩！正呀！除了那8隻LD之外，更有一張非常精美的金屬版，在之上有SUNRISE社長的簽名，而且最「值錢」的還是那個SERIAL NO.，初回限定版才有，真是珍貴得不得了，天呀！這幾千元真是物有所值。

正所謂天有不測之風雲，這幾天來真是非常的不得了，每天也接到數以百計(可能是誇張了點)報「真．豪鬼」的使用秘技，天呀！莫非各位以為我們不看日本書的嗎？不要那麼天真吧！相信編輯部眾人所買的雜誌再加上公司所有的書刊，絕對不會比你們任何一個人少，所以這些在日本雜誌上刊登了的秘技你們也想報？哈！簡直是想我們挑戰，不過，當然是不會成功的，哈！哈！哈！



天草四郎 時貞話——

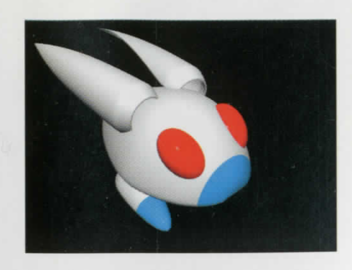
借屍還魂，魔界轉生，我就是——天草四郎 時貞

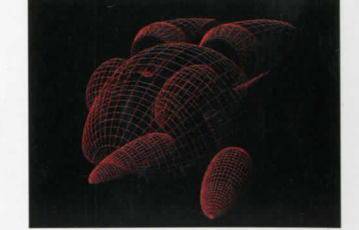
剛剛由魔界回歸，不吃人間煙火的我，剛加入這個人間地獄，心情實在難以形容，而我又有許多事都不懂，有時真的感到十分慚愧，但好在所有同事都寄予鼓勵和支持，還不厭其煩的教導我，令到我十分感動，多謝！

曾經接觸過同類形雜誌的我，感覺上在《遊戲誌》工作比較以往那一本雜誌更嚴緊、認真(筆者按：當然)，而且我現在才發現，若要真正做好一本遊戲雜誌絕對不是一件容易的事，況且我還要接觸許多未曾接觸過的工作，希望我能夠盡快適應和學懂，各位同事亦請放心，我天草四郎是會一天比一天進步，不會令汝之失望的。

到最後還要多謝幾位好朋友，分別有龍昌、粉刷、歐陽及蝴蝶等人。致謝全部寫畢後，已經差不多了，希望各位會滿意我的表現。

邪惡正式入侵！





重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃

我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

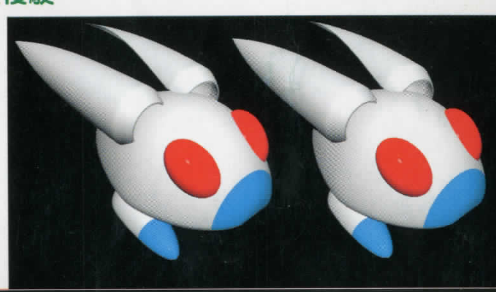
一級猛料 $200
二級勁料 $100
三級好料 .... $ 50
四級碎料 .... 留番你自己慢慢歎





報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利





《遊戲誌》需要你

由於過去的招聘廣告過於「地底」，很多人都不明白本刊正在招募編輯，致令本刊招募計劃受阻。為了解救本刊欠人之患，現特此聲明，凡年滿十八歲之香港合法居民，對電視遊戲尤其是RPG和SLG有相當認識，更有一顆為了向讀者獻出最精采文章而廢寢忘餐的毅力的人士，都歡迎你們加入《遊戲誌》大軍的行列。

有意應徵編輯者，請將個人資料、履歷，連同一篇約八百字、關於一隻你最近所玩的遊戲的攻略或介紹文章，寄「香港灣仔駱克道三十三號中央廣場福利商業中心七樓」，信封面請註明「應徵《遊戲誌》編輯」。

（假如你連哩個廣告講乜都唔明嘅話，我都諗唔到有乜嘢工啱你做囉。）